スノーボード型デバイスが登場!! ゲームを面白くするコントロールデバイス特集

2001年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第4巻第1号通巻31号 1999年11月12日第三種郵便物認可

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

# Play Online

1

JANUARY 2001
No.031
月刊プレイオンライン

## フライトシムの常識が変わる 究極のエンターテインメント作品 Crimson Skies 徹底解剖!!

**特集**

年末年始のリリースラッシュ到来
話題沸騰の4大タイトル最速リポート
SACRIFICE
GIANTS
MECHWARRIOR 4
CONQUEST

コンバットゲームで体験できる
アクション映画/コミックのワンシーン

**ビッグタイトル高密度攻略**

Combat Flight Simulator 2
Midtown Madness 2
Age of Empires II拡張パック:覇者たちの光陰

**特別付録CD-ROM 2枚組**

1
前代未聞620MBの大容量デモ
新作RPGの序盤がそのまま遊べる
バルダーズ・ゲートII

SPECIAL EDITION



2
スーパーバイク2001
BLAIR WITCH vol.2
Crimson Skies
VIRTUAL POOL 3など
注目ゲーム23作品を収録した
体験版コレクション


"KRIEG KANN MAN NICHT SPIELEN"
動く巨大立体ジオラマが広がる世界で、
君はどんな夢を見る。
第二次世界大戦の最前線で繰り広げられる戦略と戦術
サドンストライク
SUDDEN STRIKE
史上最大の奇襲作戦
1ステージ最高1000ユニット！
狙撃兵、工作兵、装甲車、重戦車
あらゆるユニットが同時に作戦開始
完璧なシミュレーション
砲撃、爆発など、現実を忠実に再現
本物の戦場が今、目の前に
広大なフィールドマップ
河川や沼地、森林地帯に市街地
障害となるのか、地の利を生かすか
オリジナルを忠実に再現！
第二次世界大戦で活躍した兵器、銃器
を忠実に再現。すべてがリアル
すべて破壊可能！
橋、家、要塞、樹木など、フィールド
上のすべてのオブジェクトが破壊可能
12人4チームのマルチプレイ！
マルチプレイによるネットワーク対戦
をサポート。生き残るのは誰だ
公式ガイドブック
コーエーより
公式ガイドブック
発売決定!!
Windows95/98/Me -日本語版-
2000年 12月発売
ノートPCでもOK
FIREGLOW
cdv
"CDV Software Entertainment AG. All rights reserved.
"CDV", the CDV log and Sudden Strike are trademarks of CDV Software Entertainment AG.
All other trademarks are the property of their respective companies."
株式会社ズー
〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
URL:http://www.zoo.co.jp
M3 DIGITAL
URL:http://www.m3e.co.jp
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社


サドンストライク
SUDDEN STRIKE
史上最大の奇襲作戦
史上最大の
プレゼントキャンペーン!!
1/16RC ドイツ重戦車 タイガーI
初期生産型 フルオペレーションセット 2名様
www.tamiya.com/japan/products/56009tiger/tiger.htm
1等
超豪華
91,800円(税別)
組み立てキット
M4 SHERMAN
U.S. MEDIUM TANK M4 SHERMAN
2等
1/35戦車プラモデルシリーズ 各4名様
MILITARY MINIATURES
3等
歩兵フィギュア各15名様
◆応募期間：発売日〜2001年1月末日(消印) ◆応募方法：商品封入の申込みはがきにて ◆発表：M3ホームページにて2月10日(予定)
「サドンストライク」をご購入して頂いた方の中から、
抽選で45名様にタミヤの戦車模型をプレゼント!!




## フレッツ・ISDNなら
## ベーシックプランがおすすめ!
## 24時間使い放題、1,950円/月。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ベーシックプラン | 月額1,950円 | 24時間使い放題<br>入会金無料 | フレッツ・<br>ISDN対応 |

※フレッツ・ISDNはNTT地域会社の提供するISDN通話料定額制サービスです。

| | | |
|---|---|---|
| バリュープラン | 月額1,300円 | 朝から晩まで使い放題<br>入会金無料 |

※22:00〜5:00は、0088の全国共通アクセスポイントでご利用できます。

◎モバイルプラン:月額980円/モバイルユースに最適・入会金無料

※詳しくはODNサポートセンターまで ＊専用の申込用紙でのお申込みとなります。

**通話料込みのまるごとプランも選べます。**

1秒毎の課金計算だから、ムダなくおトク!!

| 「まるごと 1」 | 「まるごと 5」 | 「まるごと 10」 | 「まるごと 20」 |
|---|---|---|---|
| 1時間まで400円/月額 | 5時間まで1,400円/月額 | 10時間まで2,350円/月額 | 20時間まで4,700円/月額 |

※上記時間を超過の場合、10円/分がかかります。

**大容量回線で、スイスイつながる。** 日本テレコムならではの大容量回線(東京〜大阪2,400Mb/s)だから、インターネットに高速アクセス。アクセスポイントも全国主要175都市に設置され、今後さらに増強予定です。

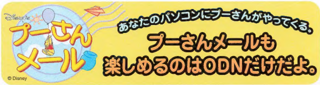
**サポート体制&コンテンツも充実。** 困ったときは、通話料無料のODNサポートセンターへ。専門のスタッフがさまざまな質問・トラブルを解決します。また、ODNにはコンテンツもいっぱい。ネットショッピングや占い、ゲーム、チャットなど盛り沢山です。

**入会は本誌付録CD-ROMで簡単ラクラク。**

＊ODN定額制サービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。＊記載の価格は消費税別
＊記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。 ＊「電話代」:インターネット接続時の「通話料」

インターネットは日本テレコム

# ODN
## Open Data Network




こだわりのマルチアクセスサイト J-STYLE OPEN!

●お問い合わせは:ODNサポートセンター フリーコール0088-86(ODNサービス案内・無料) フリーコール0088-85(ODN接続サポート・無料)
9:00〜21:00(平日)9:00〜18:00(土・日・祝祭日)
<FAX>0088-22-8850(24時間無料着信)<E-mail>odn-support@odn.ad.jp(ODNサービス案内)
詳しくは、ODNホームページへhttp://www.odn.ne.jp/



OK! 市外も、国際も、インターネットも、携帯も、日本テレコム。

市外電話は 0088 / 国際電話は 0041 / 日本テレコム / 携帯電話は J-PHONE / インターネットは ODN

# おもしろさ120%! ODNには楽しいコンテンツがいっぱい!

みんなが楽しめるコンテンツがいっぱい。

最新のCD売上げ・レンタルランキングを毎週速報!!

## 「Ranking Data」

ランキング通のあなたにおすすめなのが、ツタヤレコードチェーンのCD売上げ・レンタルランキングを毎週伝えてくれる「Ranking Data」のコーナー。CD総合・邦楽・洋楽・シングル ベスト5に加え、詳細ページではベスト20位まで知ることができます。



検索や最新ニュース、チャンネル、チャットなど盛り沢山

## 「ODNエキサイト」

ODNは、新しいインターネット情報提供サービス。検索サービスや最新ニュース、チャンネル、チャットなど豊富なサービスを用意。「マイODNエキサイト」に登録すると、トップページに表示する項目を指定できます。







12の質問の回答すべてが一致した男女をマッチング

## 「ODN 赤い糸をさがせ」

この世の中には自分と同じ趣味や嗜好を持った相手がきっといるはず。そんな赤い糸で結ばれたような二人を引き合わせてくれる新企画。使い方はとても簡単、12の質問に答えていくだけ。すべてにマッチした相手がいると、翌日にメールが届きます。

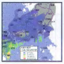


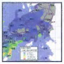
おでかけ前のお天気チェック!3時間後の降雨状況までわかる

## 「ODN Weather Radar」

ODN Weather Radarは、天気予報とはひと味違ったウェザーエンターテイメント。ODNトップページの都市をクリックすれば、各エリアの詳細な天気予報にくわえ、3時間分の降雨予測を地図表示。これがあれば、傘が必要かどうか、一目でわかります。







本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

# 「ODNスターターキット」利用法

らくらくサインアップ



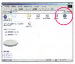
スターターキットご使用の前に、パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにしておいて下さい。

*本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。 *32MB以上のメモリを推奨します。
※Windows 2000でご利用のお客様は、"administrator" 権限にてログインした環境で使用して下さい。

## スタート

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」*→「Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。ODNスターターキットが起動します。



*ODN収録フォルダ名は雑誌によって異なります。収録フォルダ名は、CD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③スターターキットについての注意事項が表示されます。よくお読みの上、「同意する」をクリックして下さい。




④自動的にダイヤルアップを開始し、オンラインサインアップ専用サーバに接続します。



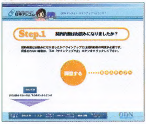
⑤サーバに接続するとInternet Explorerが自動的に起動します。



*ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

## サインアップ

①[STEP1 契約約款の確認]




接続に成功するとサインアップのTOP ページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。

②[STEP2 サービスプランの選定]

ご利用されるサービスプランが決まっている場合は、「次に進む」をクリック。



③[STEP3 お支払い方法の選択]

お支払い方法を選択して下さい。お支払い方法は、「クレジットカード」または請求書による「口座振替・窓口払い」から選べます。※



④[STEP4 アクセスポイントの選択]



**バリュープラン・ベーシックプラン**をご希望の場合は、ご利用になられるエリア、都道府県を地図上でクリックして下さい。

**ODNまるごとプラン**をご希望の場合は上の画面の右下の説明部をクリックして下さい。サービス説明の画面が表示されます。内容をご確認の上、「次に進む」をクリックすると⑥の画面が表示されます。



⑤▼ボタンを押して、メニューを開き、お近くのアクセスポイントを選択します。選択したら、「次に進む」をクリック。



⑥[STEP5 必要事項の入力]

ご利用されるプランを選択後必要事項を入力し、アンケートにお答え下さい。入力が完了したら、「次に進む」をクリック。
*お支払い方法によって入力画面は異なります。
*お客さま番号は、日本テレコムの請求書などに記載されています。
*ソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。
オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。



⑦[STEP6 入力内容の確認]

入力情報をご確認の上、「契約する」をクリック。
*複数回ボタンをクリックすると複数のIDが発行される場合がありますので、ご注意下さい。



⑧[Finish]

登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。
*この「Finish」画面の情報は、お客様がODN をご利用される際に必要となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。



メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

## 接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。パスワードを入力し接続して下さい。
*注意:パスワードは「Finish」画面に記載されています。



※請求書によるお支払いには、あらかじめ0088市外電話サービスへご加入いただくことが必要となります。その際、口座振替を希望される方は、別途手続きが必要となります。
*ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。


●ご不明な点は ODNサポートセンター フリーコール 0088-85 (ODN接続サポート・無料) フリーコール 0088-86 (ODNサービス案内・無料)

世界をつなぎ あなたにつなぐ 日本テレコム

# Play Online

## 特集1

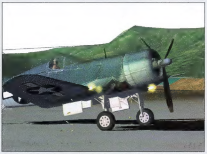
### BALDUR'S GATE II SHADOWS OF AMN



076

重厚な物語が繰り広げられる大作RPG「BALDUR'S GATE II:SHADOWS OF AMN」。この特集では、今月号の特製付録CD-ROMに収録したスペシャルエディションでプレイできる序盤のクエストを徹底攻略。また、冒険を進めていく上で必ず役立つ豆知識も伝授する。

### Combat Flight Simulator 2：WWII Pacific Theater



082

第2次世界大戦当時の太平洋戦線における空の戦いをリアルに再現した「Combat Flight Simulator 2:WWII Pacific Theater」。2回目となる今回の特集では、用意されているミッションの多くを占める、迎撃や護衛といった任務を成功させるための秘けつを公開する。また、史実を基にしたミッションを作成する過程を追いながら、ミッションビルダの使い方を伝授。

### Crimson Skies



086

楽しさを追求した非現実的な部分と、上級者も唸る細かな演出を、絶妙なバランスで融合させた「Crimson Skies」は、これまでのフライトゲームの常識を打ち破る作品だ。ゲームをより楽しむための情報として、計器の見方や、登場人物たちの関係がひと目で分かる人物相関図を掲載。さらに、オリジナルの機体を作成する際のポイントを詳細に解説する。

### アプサラス



094

三つ目のダンジョン"癒しの沼"のポイント解説と、マルチプレイでのちょっとしたTIPSを紹介。このダンジョンをクリアすれば、経験値の獲得やアイテムの入手もぐっと楽になるはずだ。

### Midtown Madness 2



090

地下鉄のホームから港に浮かぶ貨物船の甲板に至るまで、サンフランシスコとロンドンのありとあらゆる場所をゲーム中に再現した「Midtown Madness 2」。この二つの町で、バラエティー豊かな20種類以上の車を思うがままに走らせることができるのだ。ここでは、意外に難しい"クラッシュコース"モードで、シークレットカーを手に入れるためのさまざまなアドバイスを掲載する。さらに、サンフランシスコの町の数々の見どころを、観光ガイドとして紹介しよう。

## 特別企画

### コンバットゲームで体験できる アクション映画／コミックのワンシーン

近年の映画やコミックにおいて、グリーンベレーやネイビーシールズなどの特殊部隊が活躍するタイトルは意外に多い。この特別企画では、それらの作品の肝となるアクションシーンをゲームで再体験するためのガイドをお届けしよう。強襲や狙撃など、四つのタイプに分類した行動を実践するための情報が満載だ。



070

### 年末年始のリリースラッシュ到来！ 話題沸騰の4大タイトル最速リポート

魔法の効果が美しいリアルタイム戦略シミュレーション「SACRIFICE」。巨大な生物が登場する派手なアクション「GIANTS」。より操作しやすくなった重厚なロボットアクション「MECH WARRIOR 4」。3種族が入り乱れるSF戦略シミュレーション「CONQUEST」。年末年始にかけて数多く発売される新作タイトルの中から、これら4本の注目作品をピックアップ。この冬プレイ必至のゲームを一挙に紹介する。



062

# CONTENTS

## ニュース



## 特集2



コントロールデバイスをうまく活用すれば、ゲームをより深く楽しむことができる。この特集では、数あるコントロールデバイスの中から、すでに定番となっているものと、今年の秋以降に発売される新製品を紹介する。店頭で購入しやすく、初心者にお勧めできる製品を中心に選んでみた。



## ゲームソフトレビュー



## その他



## 連載

# スーパーバイク2001 featuring ミレニアムラウンド

## 妥協なき究極のグラフィックエンジン。







SUPERBIKE 2001

**グラフィックエンジンの更なる熟成**
前作「スーパーバイク2000」を超える高密度ポリゴンモデルと高解像度テクスチャマップにより実写に迫るCG映像を実現。21世紀バージョンの名にふさわしいグラフィックエンジンを搭載した究極のバイクレースゲーム。

**リアルな雨天表現**
雨天では、雨の滴をリアルに表現。フロントカウルに付着する水滴やバイクが巻き上げる水しぶきなどが過酷な雨のレースを演出します。

**遊びやすさの追求**
マシンコントロールのレスポンスを向上。アシスト機能の性能も強化し、初心者でもすぐにレースを楽しむことができます。

**トレーニングモードの追加**
レコードラインとスピードガイドバーなどにより、ライン取り、スロットルワークやブレーキングを練習することができます。更に、全てのサーキットのライディングのヒントを音声収録しました。

**ゲームを盛り上げる演出を強化**
決勝レース直前はスタートを待つライダーにパラソルを持ったキュートなレースクィーンたちが気分を盛り上げます。

**スーパーバイク世界選手権2000年シーズンデータを搭載**
34名のライダー、13のサーキット、ビモータやホンダのニューマシンを加えた7メーカーのマシンが、全て実名で登場。

**みし奈昌俊氏(レースコメンテータ)によるレース実況**
レースコメンテーターのみし奈昌俊氏による実況音声が、
レースを臨場感あふれるものにします。




NORIYUKI HAGA

完全日本語版
Windows®
Me/98/95
好評発売中
¥7,980(税抜)

SBK SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP



エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社 東京都品川区上大崎 2-24-9 IK ビル 〒141-8663
商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL 03-5436-6499（平日10:00～12:00 14:00～18:00 /祝祭日休み）FAX 03-5436-6296（終日受付）

INTERNET HOMEPAGE ea online JAPAN SITE
http://www.japan.ea.com/



Microsoft
衝動。
衝き動かされる快感、
それがフォース フィードバック 2。
衝突のショック、銃撃の反動、
空気抵抗など、ダイナミックな衝撃が1.5倍※。
かつてない手応えがあなたを虜にする。
※当社比
好評発売中
Windows® Me 対応
MICROSOFT
SIDEWINDER®
FORCE FEEDBACK 2
マイクロソフト サイドワインダー フォース フィードバック 2
www.microsoft.com/japan/hardware/sw/
USB
UNIVERSAL SERIAL BUS
操縦テクニックを向上させる
コントローラの新スタンダード
MICROSOFT
SIDEWINDER
PRECISION 2
マイクロソフト サイドワインダー プレシジョン 2
パソコンにつなぐだけで、
すぐ遊べるベーシック モデル
MICROSOFT
SIDEWINDER
JOYSTICK
マイクロソフト サイドワインダー ジョイスティック
まる子のもってけプラボー大作戦、展開中
2000.11.10→2001.1.15
オリジナルちびまる子ちゃんグッズプレゼント!
詳しくはこちらへ→www.microsoft.com/japan/users/
©さくらプロダクション
●Microsoft、Windows、SideWinder は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
●その他、記載されている会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。
●マイクロソフト製品に関する違法行為等にお気づきの際は、マイクロソフト「違法コピー対策担当窓口」(電話:03-5454-7985)までご連絡ください。
マイクロソフト株式会社
パーソナルシステム事業部



P&A
www.panda.co.jp
世紀末、神話が甦る！
何故に、剣をとる？
humanhead
www.godgames.com
RUNE
ルーン
男になるために！
古代スカンジナビア神話をを舞台に
繰り広げられる一大叙事詩：ルーン
プレイヤーはバイキングの若き戦士として
幾多の試練と壮絶な闘いを経験する！
勇士として、男として認められるために！
愛する者を守るために！
Unreal Tournamentエンジンによる
3D描画は神々の棲む国（ヴァルハラ）を忠実に再現！
雪と氷に閉ざされた極限の地で
今壮絶な闘いが始まる！
・暗黒の地、北欧山岳地帯などの
バリエーション豊かな世界観を再現！
・25種類に及ぶ多彩なレベルがプレイヤーを
新たな冒険に誘う！
・デスマッチ、チーム戦などの
マルチプレイモード搭載！
・15種類の武器として斧、剣、
ハンマー、盾などが登場！
・古代スカンジナビア神話を
モチーフにした新たな敵：
ダークバイキング、ゴブリン、
ゾンビ、人喰魚などに遭遇！
■発売元：（株）P&A
東京都立川市曙町 2-10-1
ふどうやビル４F
Tel: 042-525-9501 Fax: 042-525-9502
Copyright 2000 Human Head Studios, Incorporated. All rights reserved. Ruine, The Rune logo, Human Head Studios, Inc. and the Human Head Studios logo are trademarks of Human head Studios, Incorporated. Gathering of Developers and Godgames.com are trademarks of Gathering of Developers, Inc. Copyright © 2000 Gathering of Developers Ltd. All Rights Reserved. The character names and likenesses of Rangnar The Viking are TM and © Human Head Studios, Inc. All Rights Reserved. U.S. Goverment Restricted Rights Manufactured in the U.S.A.
■日本販売元：ツクダシナジー（株）
◆発売予定日：11月23日（木）
◆定価：¥8,800（税別）



攻撃ヘリ部隊に告ぐ。敵を殲滅せよ。
GUNSHIP III
ガンシップ III
完全日本語版
NOW ON SALE
Windows®95/98/Me ¥8,800(税別)
シングルプレイの他、マルチプレイヤーによる対戦／協力プレイもサポート。
MQ MEDIAQUEST
株式会社マイピック
http://www.mediaquest.co.jp
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
ユーザーサポート:03-5805-3629(祝・祭日を除く月～金曜日 13:00～17:30)
■表示発売日は発売予定日です。■画面は開発中のものです。




究極のトーナメントマッチが、究極の進化を遂げた！




**ロケットアリーナTM**：
体力、所持武器、弾数など公平な条件で戦うゲーム

**カオス**：
切れ味鋭い剣の武器で通常のゲームとは一味違うゲーム性が楽しめる。

**60以上の新レベル**：
練りこまれたレベルデザインの追加でさらに戦いはヒートアップ！

もちろん、世界中が認めた従来のアンリアルトーナメントのゲームモードも楽しめる！

Windows 95/98/Me/2000/NT4.0
12月8日発売
7800円

## PC BESTシリーズ

各2480円　12月1日発売！



**キス・オブ・マーダー**
推理アドベンチャー



**黄金の羅針盤**
推理アドベンチャー



**ロックマンX**
アクション




CYBER FRONT
発売元 http://www.cyberfront.co.jp
株式会社サイバーフロント
〒140-0011 東京都品川区東大井 5-26-22 エクシズビル 6F
ユーザーサポート：052-779-6549 受付時間：土・日・祝日を除く11：00～12：00 13：00～17：00


※表示価格は、消費税抜きの標準価格です。 ※お買い上げの際は、パッケージの動作環境をよくご確認ください。 ※発売日は、予告無く変更する場合があります。
※この広告内の商品で、特に表示の無いものはWindows95/98/Me対応です。

# Ancient Enemies, Frozen Wastes, & New Adventures



拡張キット

EverQuest The Scars of Velious





◆アントニカ(Antonica)の南に位置する新しい氷の大陸"ベリオス(Velious)"が舞台!
◆氷のほら穴、水晶の洞窟、地下室、地下牢や凍った塔など16以上の新しいアドベンチャーゾーンを追加収録!
◆フロスト・ジャイアント、氷のドラゴン、スノー・オークス、洞窟の熊、スノー・ファング、グノールズなど、驚きのノンプレイヤーキャラクターたちが新登場!
◆現在のエバークエストの世界の3倍ものポリゴン数と壮大なテクスチャーできめ細やかなグラフィックス表現を実現!

12.7全世界同時発売!!

エバクエ・フィギュア抽選で50名様にプレゼント!

商品をお買い上げいただき、同梱のハガキをお送りいただいた方の中から抽選で50名様にエバクエ・フィギュアをプレゼント! ●応募締切:2001年3月末日消印有効

Windows95/98/2000
日本語マニュアル付
¥3,800

エバークエスト
〜ザ・ルーインズ・オブ・クナーク〜
【本体+拡張キット】
NOW ON SALE
希望小売価格 ¥6,800(税別)

⚠このソフトは「Ever Quest」本体がないと動作しません。

The Station www.station.com

VERANT interactive

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

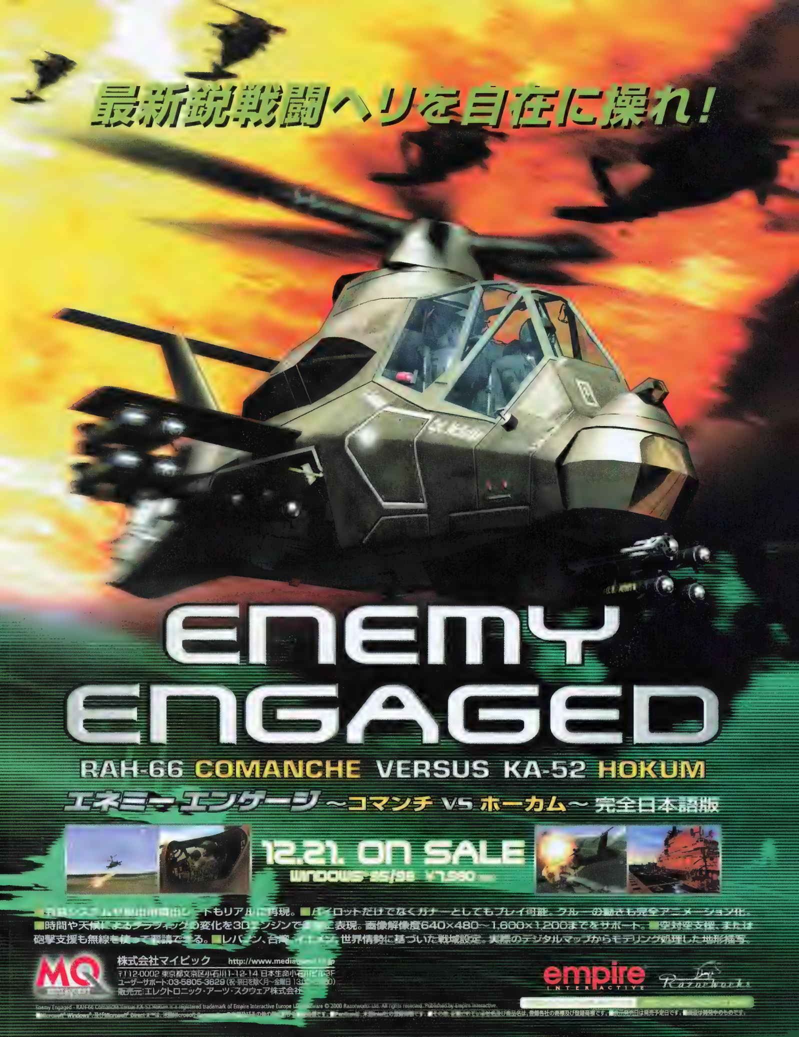
Ubi Soft

発売・販売元:ユービーアイ ソフト株式会社 www.ubisoft.co.jp



WARLORDS
BATTLECRY
ウォーロード バトルクライ 完全日本語版
自ら創り上げたウォーロードを操り
壮大なストーリーを生き抜け!
12.21.ON SALE
Windows®95/98 ¥8,800(税別)
■ インターネット上で他のウォーロードと対戦できる。
■ 行動が読めないAI制御のウォーロードを相手にリアルな戦闘を展開
■ 80種類以上の呪文を使って自分の配下にパワーを与えろ。
■ 天候や時間経過に応じてグラフィックがダイナミックに変化!
■ 資源を集め、建物を築き、兵士を増やせ!
© 2000 Mattel, Inc. and its licensors. © 2000 Strategic Studies Group All rights reserved. The SSI logo is a registered trademark of Mattel Inc. Warlords Battlecry is a trademark of Strategic Studies Group. Mplayer is a registered trademark and the Mplayer logo is a trademark of Mpath Interactive, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners
MQ MEDIAQUEST
株式会社マイピック http://www.mediaquest.co.jp
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
ユーザーサポート:03-5805-3629 (祝・祭日を除く月～金曜日 13:00～17:30)
販売元:エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
■Microsoft® Windows®、及びMicrosoft® DirectX™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。■Pentiumは、米国Intel社の商標です。
■その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。■表示発売日は発売予定日です。■画面は開発中のものです。
BINK VIDEO
MILES
http://www.mqdirect.com


ただのRPGじゃアドレナリンは出まい。ただの格闘じゃドーパミンは出まい。
ROLE PLAYING ACTIONという快楽。
Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET
The Bouncer
バウンサー
TM
2000年12月発売
www.playonline.com/
予約キャンペーン実施　くわしくは店頭で
PlayStation 2
DVD
SQUARESOFT



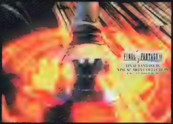
最新鋭戦闘ヘリを自在に操れ!
ENEMY ENGAGED
RAH-66 COMANCHE VERSUS KA-52 HOKUM
エネミーエンゲージ ～コマンチ VS ホーカム～ 完全日本語版
12.21. ON SALE
時間や天候によるグラフィックの変化を3Dエンジンで表現。画像解像度640×480～1,600×1,200までをサポート。
株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
販売元:エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
empire INTERACTIVE


オンラインRPG
CAPCOM
12月16日(土)遂にサービス開始
レインガルド
RAYNEGARD™
NET TOUR ENTERTAINMENT
インターネットから始まる恐怖と感動
3ケ月という限られた時間の中で、
ストーリーが展開し完結する
ネットワークエンターテイメント!
5000人以上のプレイヤーが、
一同に集い織りなすひとつの壮大な物語!
■今までのネットワークゲームの常識を覆えすグループシステム
■実際の時間とゲーム内の時間がリンクし、ライブ感あふれるイベントが発生!
■コミュニケーションツールとして、3種類のチャットを用意
■ランキングで上位になり、名声とレアアイテムをゲット!
レインガルド入手方法
①オンライン通販で購入 定価4,980円(本体) ※送料無料サービス
②JCB「ネットプラスカード」にご入会いただいた方全員に無料プレゼント
③ヤマギワソフト(東京・名古屋・大阪)にて12月9日(土)販売
下記のアドレスに今すぐアクセス
http://www.raynegard.com/
カプコン・宝島ワンダーネット共同企画
開発・著作：株式会社 カプコン
プロデュース・運営：株式会社 宝島ワンダーネット
RAYNEGARD™ (C)CAPCOM CO,.LTD.2000ALL RIGHTS RESERVED
RAYNEGARDロゴは、株式会社カプコンの商標です。Microsoft® Windows®及びMicrosoft™は米国Microsoft Corporationの米国及びその国における登録商標です。
PentiumおよびPentium IIは、米国Intel社の登録商標です。記載の商品及び会社名・ロゴマーク等は登録各社の商標及び登録商標です。
■動作環境
OS:Microsoft®Windows®95/98
CPU:Intel Pentium 166MHz以上(Pentium II266MHz以上推奨)
RAM:48MB以上
HDD:700MB以上の空き容量
ビデオカード:640×480 16bitが表示できるもの
通信速度:28.8kbps以上
Microsoft®DirectX™7a必須


SQUARESOFT
無敵キャラを、召喚せよ。
スクウェア メモリーカード データコレクション
41 タイトルのゲーム集
143種のデータで遊びつくそう!
DigiCube
欲しかったあのデータが満載!! 究極のメモリーカードデータ集。
スクウェア メモリーカード
データコレクション
好評発売中
本体価格/1,600円(税別)
プレイステーション対応
CD-ROM付
○TOBAL No.1からパラサイト・イヴ2までのスクウェアPSタイトルに完全対応。○ゲームライフに新たな活力を注ぐ全143データを収録。ラストバトル直前データ(ファイナルファンタジーⅧ)や、最強装備スタートデータ(パラサイト・イヴ2)、全必殺技全習得(聖剣伝説 LEGEND OF MANA)、最終決戦直前(ゼノギアス)など、すぐに楽しめる最強のサポートデータを満載!

DigiCube

# 冴える！ラインナップ。デキル！デジキューブ。



## ファイナルファンタジーⅨ ビジュアルアートコレクション

好 評 発 売 中　本体価格/1,700円（税別）

ゲームだけでは得られない、広大なビジュアルスケールがこの一冊に。

天野喜孝がファイナルファンタジーのファンタジックな世界を書き下ろしたオリジナルイラストをはじめ、心に残るあの名場面や、未公開のCG映像を含む70点以上収録。見るほどに新たな[illegible]



## 公式ガイドブック 打モモで楽しく覚えるタッチタイピング

好 評 発 売 中　本体価格／1,300円（税別）

○PC版タイピング練習ソフト「PostPet TypeLand 打モモ」のガイドブック。○タッチタイピングが出来るようになるまで優しく詳しく解説。○付録の「ホームポジションシート」でローマ字、カナ入力まで覚えちゃおう。○ポストペットの可愛いキャラクター達といっしょに効率的なタイピングを覚えたい人は絶対必読です。



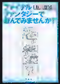
## ガンダムウォー 勝利の方程式 グランドトーナメント完全制覇マニュアル

好 評 発 売 中　本体価格／1,900円（税別）

○詳細なルール解説をはじめ、フロアルール、デッキ構築、パワーアップ法などプレイヤー必携の一冊。

○デジキューブオリジナルカードが付いてくる。





ファイナルファンタジーで遊んでみませんか？

好評発売中



ファイナルファンタジーⅨ ポストカードブック

好評発売中



ファイナルファンタジーⅨ オリジナル・サウンドトラック 植松伸夫

好評発売中

NEW



ファイナルファンタジーⅨ オリジナル・サウンドトラック PLUS 植松伸夫

12月6日発売予定

http://www.digicube.co.jp/



Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™
SEGA PC
セガ『AD&D®』シリーズ第3弾!!
待望の完全日本語版がいよいよ発売!
FORGOTTEN REALMS
ICEWIND DALE™
アイスウィンド・デイル 完全日本語版
プレイヤーは6人組のパーティを操作して、異常寒波に見舞われた北方の地「ICEWIND DALE」をめぐり、各地で起きる様々な事件を解決していく 豊富なダンジョン攻略系のクエスト。最大6人までのユーザー同士が同時に協力してプレイしあうネットワークプレイも可能。大幅に上限を設けたキャラクターレベル&経験値 「ICEWIND DALE」はテーブルトークRPG、AD&Dをベースに多くのモンスター、アイテム、広大な世界、そして厳しく長い冒険を用意したリアルタイムRPG すでに日本語版が発売されている「バルダーズ・ゲート」の続編ともいうべき正統派大型RPG
★トレーディングカード
オリジナルバージョン同梱(限定)
★豪華160ページ
日本語マニュアル付属
2000年12月21日発売
標準価格 9,800円(税別)
¥2,980で完全日本語版!
好評発売中の英語版は
¥2,980で完全日本語版へ
有償アップグレード
できます!
動作環境
Windows® 95 or Windows® 98
【必須システム】OS:Windows 95 or 98/CPU:MMX Pentium 200Mhz以上/メモリ:32MB以上/HD空き容量:650MB以上/CD:4倍速以上
【推奨システム】OS:Windows 95 or 98/CPU:Pentium II 266Mhz/メモリ:64MB以上/HD空き容量:800MB以上/CD:8倍速以上
画面は英語版です
Icewind Dale © 2000 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. The Bioware Infinity Engine c 1998-2000 Bioware Corp. All Rights Reserved. Icewind Dale, FORGOTTEN REALMS, the FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, Baldur's Gate and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. and are used by Interplay under license. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. The Bioware Infinity Engine and the Bioware logo are trademarks of Bioware Corp. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.
BioWARE INFINITY ENGINE
Dungeons&Dragons
BLACK ISLE
『バルダーズ・ゲート2』
シャドウ オブ アムン 英語版
好評発売中!!
Baldur's Gate II
Shadows of Amn
標準価格
¥7,800
(税抜)
windows® 95
windows® 98 対応
動作環境
【必須システム】
PentiumII 233Mhz以上
32MB以上
800MB以上の空きHD
CD-ROM 4倍速以上
【推奨システム】
PentiumII 266Mhz以上
64MB以上
1,2GB以上の空きHD
CD-ROM 8倍速以上
SEGA正規輸入版だけの特典
◆簡易日本語マニュアル付属
◆SEGA公式サポート
◆日本語版へ有償アップグレード
この製品は米国Interplay社の公式ライセンスを受け、SEGAが正規輸入、販売いたします。
SEGA®
開発・発売/
株式会社セガ
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
問い合わせ先/
●セガPCユーザーサポートセンター
Tel 0570-000-354(ナビダイアル)
●商品に関するご質問・ご相談は「セガ PC」ユーザーサポートセンターへ、お電話にてお問い合わせください。TEL:0570-000-354(ナビダイアル) 受付/年中無休:10時~19時 ●Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。●Pentiumは米国Intel社の登録商標です。●ソフトの内容および発売日、価格等は、改善のためやむを得ず予告なしに変更する場合があります。●ソフトの動作環境については、必ず購入される商品のパッケージにてご確認ください。●表示価格は、消費税抜きの標準価格です。
●セガPC公式ホームページ
http://www.sega.co.jp/sega/pc/

# CD-ROM PREVIEW

# 体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

## 1 BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN スペシャルエディション 620MB

正統派の大作RPG「BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN」のスペシャルエディションを収録しました。620MBに及ぶCD-ROM1枚分のボリュームです。使い方については、今月号のp.076をご参照ください。なお、p.076～081の記事はこのスペシャルエディションの攻略ガイドとなっていますので、併せてご覧ください。

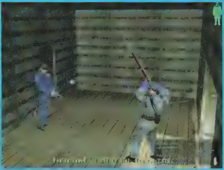


## 2 国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とはいえ、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内新収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。



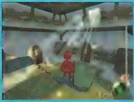
Crimson Skies



BLAIR WITCH VOLUME 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK



スーパーバイク2001 Featuring ミレニアムラウンド



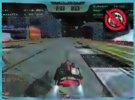
THE GIFT



WINTHORP'S MANSION



ルナティックドーン 第三の書



Nelson Piquet's GRAND PRIX EVOLUTION



DIRT TRACK RACING - SPRINT CARS



VIRTUAL POOL 3 Featuring Jeanette Lee

### そのほかの収録タイトル

- ACTION MOLE WHACKER3D
- SUPER BUBBLE MANIA
- お父さんのためのカジノ プロフェッショナル
- お父さんのための花札 てんこもり
- MANKIND ●MARBLEOUS 2
- ぷよぷよ通 ●スレッジ・ブロウ
- SPLASH 3D
- STAR TREK : FLEET COMMAND VOLUME II EMPIRES AT WAR
- TRANS ●TRIXOID
- TUX RACER ●ULTRANIUM3D

マークはマルチプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.144からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

# 海外ゲームの最新情報を

「ULTIMA ONLINE」「EVERQUEST」「Asheron's Call」に続く大作オンラインRPGが現在開発されている。その期待のタイトルとは、ヨーロッパ産では初のオンラインRPGとなる「ANARCHY ONLINE」だ。今月は、この話題作のほかに、名作「Age of Empires」の開発に携わったクリエーターが手掛ける「EMPIRE EARTH」など、計12本の最新ゲーム情報をお届けする。

## ANARCHY ONLINE



防具や衣服などは、プレイヤーキャラクターの体格に応じて、形を崩さないまま自在に伸縮できるようになっている。仲間とクランを形成すれば、刺青の模様や装備の配色などをそろえる楽しみが増える

2001年にかけて続々と登場してくる大型オンラインRPGの中でも、「ANARCHY ONLINE」(以下、AO)は大きな注目を集めている。時代は300世紀、遺伝子操作によって数種族に分裂した地球人が移住した惑星"ルビ=カ"(Rubi-Ka)が舞台となっていて、未来的な設定が非常にユニークな作品である。

AOの世界は完全3Dで表現されており、プレイヤーは1人称もしくは3人称の視点を選択することができる。3Dアクセラレーターをサポートした16ビットカラーのグラフィックによって、独自の世界観を美しく表現している。開発元のFuncom社は、5万人程度のプレイヤーが一つの世界(複数のサーバーから成り立つ)でゲームを楽しめように計画を進めている。とはいえ、ゾーンで区切られた1区画は歩いて45分程度かかるというほど大きいもので、ルビ=カのマップはおよそ20ゾーンで形成されている。あまりにも広大であるため、AOでは地下鉄などの乗り物を使った移動手段が用意されるという。

ルビ=カは、この惑星の鉱業を牛耳るオムニ=テック(Omni-Tek)という企業に支配されている。1億人もの労働者を抱えているという設定のオムニ=テックの権威は強大で、ルビ=カ南部の海岸沿いや河川地帯などの主要領域を掌握している。オムニ=テックの本拠地である"Omni-1"は、商業地区やスラム街、ダンスホールがある遊興地区などが集まった大都市で、おのずとプレイヤーが集う場所になるだろう。オムニ=テックにコントロールされたロボットたちも徘徊(はいかい)しており、中には制御を失って強暴になっているアンドロイドを見掛けることもある。北部一帯をはじめとする無法地帯では、"Savage Medusa"や"Rhinomen"など、プレイヤーキャラクター以外の種族が一派を形成していることもある。

AOでは、開拓民として惑星に降り立った瞬間からゲームが開始され、「SYSTEM SHOCK 2」のようにゲーム中にキャラクターを制作していく。キャラクターを作成する画面は3Dで表示されており、グラフィックの特性がう



Funcom社は、北ヨーロッパを中心に、会員数30万人を擁する総合ゲームサイトを運営している。AOはゲーム史上初の未来派オンラインRPGということで、編集部でも以前から注目していた作品だ。後発であるために、ほかのソフトの長所や短所を参考にして、ゲームに生かされているのもプラス要因と言える。


社交的なジャスチャーが数多く用意されており、走りながら手を振ったり、座ったままでお辞儀をするといった動きも可能だ。プレイヤーがペットを連れて歩くこともできるようになる

# 最速紹介!!

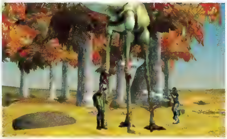


まく生かされている。まず、4種族の中から下地となるプレイヤーキャラクターを選択し、髪型や肌の色などはもちろん、背丈から体の幅に至るまで、事細かい変更を加えていく。選択できる職業は、Soldier、Adventurer、Martial Artists、Engineer、Traderなど11種類。種族によっては、適応しやすい職業と、不向きな職業がある。

プレイヤーは、オムニ=テックの一員として、巨大企業の出世街道をばく進するか、"Sentinels" "New Dawn" "The Knights"といった数派から成る反乱軍のメンバーとして生きるかを選択する。その後、それぞれのリーダーからミッションを与えられるという形で、職業やレベルに合わせたクエストが制作される。30分程度で終わるクエストが数多く用意される予定で、短時間でも無理なくプレイできるようにという配慮がうかがえる。また、個々のクエストは、すべてを完了しなくても、後日プレイできるようにセーブしておくことも可能である。

クエストで得た報酬は、武器や防具などのアップグレードに使用する。体を鍛えて接近戦を楽しむことができるが、飛び道具も豊富にあるというのがAOの魅力である。武器には、弾丸やノータム(Notum:ルビ=カで生産される希少鉱物)などを発射する銃と、エネルギーを放出するタイプのものがあるが、それぞれ一長一短がある。また、AOではプレイヤーがアパートメント式の個室部屋を取得することが可能なので、お金をはたいてベッドやいすなどの家具にこだわるのも面白いだろう。

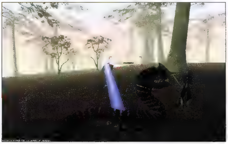
戦闘システムは、一度敵をロックオン(ターゲッティング)すると、後は自動的にサーバー側が動作させるようになっている。パーティーによる戦闘では、前衛のプレイヤーを優遇するためか、最もダメージを受けたプレイヤーにボーナスポイントが与えられるといった工夫もある。スキルに関しては、戦闘用、非戦闘用を含めて60種類程度用意されており、特定のスキルの成長度合いによっては、一つの武器から高度な2次攻撃を仕掛けることもできるという。



自然の様子が風変わりで、モンスターたちの見掛けもユニークだ。中世ファンタジーとは異なる趣の世界観を堪能できるに違いない

**ANARCHY ONLINE**

| | |
|---|---|
| ジャンル | オンラインRPG |
| プラットホーム | PC |
| 開発元 | Funcom社 |
| アメリカ/ヨーロッパ | |
| 発売元 | Funcom社 |
| 発売時期 | 2001年第1四半期 |
| 日本 | |
| 発売元 | 未定 |
| 発売時期 | 未定 |
| ネットワークサポート | オンライン専用 |



## AOに登場する四つのBreed

AOに登場する四つの種族は、遺伝子工学によって改良されたものなので、本を正せば人間の一派である。そのために、ゲーム中での呼称がRace(種族)ではなく、Breed(改良品種)とされているのだろう。ここでは、全Breedを紹介する。

### Homo Solitus ホモ・ソリタス



ルビ=カの大多数を占めるBreed。Norms(正常体)とも呼ばれ、人間に最も近いタイプだ。Soldier、Engineer、Doctor、Bureaucrat、Traderなどの職業に向いている。

### Homo Atrox ホモ・アトロックス



戦闘要員や作業員として、オムニ=テックに開発されたBreed。体力とスタミナに優れているので、SoldierやEnforcerなど、好戦的な職業を選ぶと良い。唯一、男性体しか存在しない。

### Homo Opifex ホモ・オピフェックス



オムニ=テックによって諜報活動を目的として改良されたBreedで、盗賊の技術や暗殺行為に長けている。Martial ArtistやAgentといった瞬発力重視の職業向けで、髪型がいちばん派手。

### Homo Nano ホモ・ナノ



小型ロボットを制作する技術者タイプの人間たちが、ルビ=カの強力なエネルギーによって自ら改良したBreed。Nano TechnicianやNano-Physistなどの職業が最適である。

# GUNMAN CHRONICLES

「QUAKE Ⅱ」のMOD「GUNMANSHIP 101」として開発が始まり、やがて「HALF-LIFE」のMODとして公開された「GUNMAN CHRONICLES」(以下、GUNMAN)。この作品は、さらに2000年になって、HALF-LIFEを必要としない、独立した製品としてリリースされることになった。

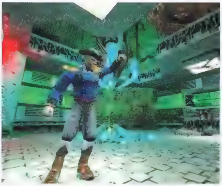
GUNMANでは、HALF-LIFEで起こったブラックメサ事件から10年後という時代が設定されており、銀河の果ての惑星が舞台となっている。行方不明となっている大佐を探し回るところからストーリーが始まり、最終的には、野望を抱いた無法者たちを抹殺することが目的となる。主人公は、人間に似た容姿の異星人保安官で、西部劇のギャングと宇宙戦士を掛け合せたようなイメージに近い。

製品化されることを契機に、GUNMANではシングルプレイモードが追加され、四つの惑星に広がる70のレベルでゲームが楽しめるようになる。惑星には、それぞれユニークな環境が用意されており、エイリアン、ミュータント、恐竜、ロボットなどが登場する。全編にわたってよく出現する敵には、“Xenomes”(ゼノム)という名称が付けられているが、これはHALF-LIFEに登場した“Xen”に由来するのだろうか? 現状では、HALF-LIFEの本筋との関連は、まったく明らかにされていない。

GUNMANで目新しい点は、武器がカスタマイズできることである。HALF-LIFEでは、“Primary attack”と“Secondary attack”という二つの攻撃モードが用意されていたが、GUNMANでは、さらに武器を自分で改良できるようになっているのだ。例えば、“M.U.L.E.”と名付けられたロケットランチャー型の兵器では、敵にロックオンされた場合に限り自動発射したり、レーザーが当たっている敵に向かってロケットが飛んでいったりするように、細かいところまでプログラミングすることができる。

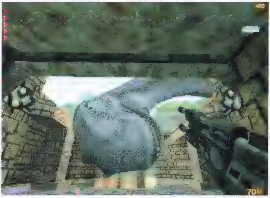
マルチプレイモードには、デスマッチやチーム戦など、標準的なものが用意されているが、 開発元のRewolf Software社によると、パッチの導入によってそのほかのゲームモードでもプレイできるようになるということだ。ゲーム中には、ヘリコプターや戦車などが登場し、プレイヤーが搭乗できる予定である。

| GUNMAN CHRONICLES | |
|---|---|
| ジャンル | 3Dシューティング |
| プラットホーム | PC |
| 開発元 | Rewolf Software社 |
| アメリカ | |
| 発売元 | Sierra Studios社 |
| 発売時期 | 2000年11月中 |
| 日本 | |
| 発売元 | 未定 |
| 発売時期 | 未定 |
| ネットワークサポート | 32人まで |





銃口がプレイヤーに向いている点に注目。HALF-LIFEで評価が高かったAIによって、敵はずる賢い攻撃を仕掛けたり、グループで攻めかかったりすることがある。未来的な世界観も見ごたえあり



## ここが注目ポイント!

もともとMODだったものだが、サウンドトラックや効果音なども新しく制作され、本格的な作品に仕上がっている。レベルデザインも秀逸で、HALF-LIFEにはないムービーシーンも用意されている。また、カスタマイズすることで、武器のバリエーションは32通りにもなるという。マルチプレイモードでのバランスに注目したい。





屋外レベルが多い点はこの作品の特徴である。Rewolf Software社は、インターネットを介してゲーム制作を進めていくという珍しい会社で、メンバー同士で顔を合わせたことのない人がいるというほど、世界中に散らばって活動している

# EMPIRE EARTH

「EMPIRE EARTH」は、人類の歴史をたどり、文明を築き上げながら敵と攻防を繰り広げていく「Age of Empires」(以下、AoE)系のゲームである。EMPIRE EARTHを制作しているのは、AoEのリードデザイナーを務めたRick Goodman氏で、この作品では、AoEで採用されることのなかったシステムやゲームプレイの改善点が生かされているのだ。

EMPIRE EARTHでは、何と50万年に及ぶ文明史がシミュレートされている。時間の流れを四つの“エポック”(時代)で分けているAoEに比べ、EMPIRE EARTHでは、石器時代から青銅器時代を経て、原子力時代やナノテクノロジー時代へと12のエポックにわたって文明を進化させていく。もっとも、取り上げられている時代が長期に及ぶために、一つのシナリオは3~8くらいの時代に限定されたキャンペーンとなっている。勝利条件は幾つか用意される予定で、歴史上の有名な建造物を建築したり、それを奪い合ったりするなど、文明の成長に焦点が当てられているようだ。

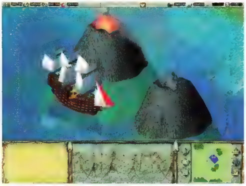
50万年という人間の歴史の中では、一つの民族が幾つもの文明を作り上げたことから、この作品でプレイヤーが選択できる民族も、ギリシャ人やゲルマン人など、大まかに八つに分けられている。100種類程度の民族的な特性を事前に設定できるようになっているため、プレイヤーの選択次第でさまざまな個性を生み出すことができそうだ。資源は12種類あるが、石油やウランなど、時代によっては採取できないものもあるだろう。

この作品には、合計で200種類程度のユニットが用意されており、騎馬兵、F-15、原子力潜水艦など、バラエティーに富んでいる。さらに各ユニットは、攻撃力、防御力、スピードをグレードアップさせることができる。また、ゲームには人口の制限があり、各プレイヤーのユニット生産に影響を与えるという。人口が上限に達している状態でも、敵のユニットを破壊すれば、自国のユニットに生産枠が設けられる仕組みになっているので、文明構築の楽しさと共に激しいアクションも期待できるだろう。

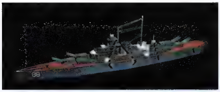


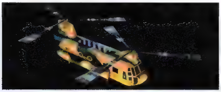

**EMPIRE EARTH**

| | |
|---|---|
| ジャンル | : リアルタイム戦略シミュレーション |
| プラットホーム | : PC |
| 開発元 | : Stainless Steel Studios社 |
| | アメリカ |
| 発売元 | : Sierra Studios社 |
| 発売時期 | : 2001年第1四半期 |
| | 日本 |
| 発売元 | : 未定 |
| 発売時期 | : 未定 |
| ネットワークサポート | : 16人まで |



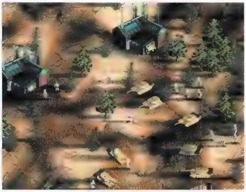
海戦用ユニットは、全ユニット数の5分の1と比重が大きく、このあたりにも開発者のこだわりが感じられる。EMPIRE EARTHでは、強いユニットを大量生産することだけが能ではない。予言者を使って敵地に地震を発生させたり、疫病を流行させたりすることもできるのだ







16ビット(AoEは8ビット)で描画された世界が美しい。ユニットのアニメーションもよくできており、画面を見た限り2Dのように感じられるが、ユニットや建築物はすべて3Dで制作されている



**ここが注目ポイント!**

EMPIRE EARTHには、ヒーローユニットが用意されている。アレクサンダー大王やエリザベス女王などが登場し、ヒーローたちの特性に合わせてほかのユニットがパワーアップされるのだ。建設用と戦争用にそれぞれ2人のヒーローユニットが使用できるという。中には、前線で兵士たちを鼓舞するエルビス・プレスリーなどもいるようだ。

Japan Premiere

# FALLOUT TACTICS:BROTHERHOOD OF STEEL

「FALLOUT TACTICS:BROTHERHOOD OF STEEL」(以下、FT-BOS)は、核戦争後の荒廃したアメリカを舞台にした、チーム戦がベースの戦略シミュレーションだ。時代設定としては、戦争の大惨事からかなりの月日(数世代分)が経過したころで、この作品の世界にはミュータント化した人間や生物が数多く生活している。プレイヤーが選択できるチームメンバーも、グール(死霊)やイヌなどのほか、ブラーミン、デスクロウといった通常のゲームには出てこない種族ばかりである。

プレイヤーは、核戦争によって壊滅したシカゴからゲームを始め、交通/連絡手段がなくなったために少数民族と化した部族民の村や無法地帯を通過していくことになる。25種類のミッションが六つのステージに分けられており、最終的にはアメリカ中部のデンバーまで進行していくようだ。その間、プレイヤーはさまざまなNPCと交流し、30人程度のキャラクターからチームメンバーを選択していく。

1997年に発売された「FALLOUT」はシングルプレイ専用ゲームで、同時期に登場した「DIABLO」と共に、RPGの人気を高めた作品として絶賛された。FT-BOSは、その外伝的な位置付けとなる作品で、6人までのチームメンバーを操るという戦略シミュレーションのゲーム性に、RPGの要素が加わっている。また、マルチプレイモードでは、最大6人まででチームを編成し、3チームによる対戦ができるようになる。





仲間を売春宿で働かせたり、ギャンブルばかりを楽しませたりすることができる。自由度が高く、大人向けの要素やブラックユーモアが満載されているため、18歳以上の人に奨励するゲームとなる

| FALLOUT TACTICS:BROTHERHOOD OF STEEL | |
|---|---|
| ジャンル | 戦略シミュレーション |
| プラットホーム | PC |
| 開発元 | Micro Forte社 |
| | アメリカ |
| 発売元 | Interplay社 |
| 発売時期 | 2001年第1四半期 |
| | 日本 |
| 発売元 | 未定 |
| 発売時期 | 未定 |
| ネットワークサポート | TCP/IP、LANで18人まで |

リアルタイム制とターンベース制を合わせたような方式でゲームが進行する。この方式は、キャラクターに与えられたアクションポイントの数に応じて、それぞれのキャラクターを行動させるというもので、偵察、パトロール、移動、攻撃、追跡といったコマンドを常時出していく仕組みになっている。

# B-17 FLYING FORTRESS:THE MIGHTY EIGHTH

ようやく発売のめどがついた「B-17 FLYING FORTRESS:THE MIGHTY EIGHTH」(以下、B-17FF)。この作品では、第2次世界大戦で"空の要塞"と呼ばれたB-17を主に操縦する。通常のフライトシミュレーターと大きく異なるのは、B-17に搭乗しているすべての乗組員の役割を演じられることである。つまり、B-17FFは単純に爆撃機の操縦だけをシミュレートしたゲームではなく、爆撃機の乗組員の任務をシミュレートした作品なのだ。

プレイヤーは、操縦士(Pilot)や副操縦士(Co-Pilot)として機体を操ることもできるし、爆撃手(Bombardier)になって爆弾を投下することもできる。また、通信兵(Radio Operator)となって味方機と連絡を取ったり、機体側面や後部に配置されている銃手(Gunner)を選択して波のように押し寄せるFw-190を撃ち落したりすることに専念してもよい。さらに、B-17の護衛を担当するP-38 LightningやP-51 Mustangも操縦できるというから驚きだ。

ポジションを変えて操作したい時は、一時的に3人称視点となって機内を移動し、乗り移る感覚で新たなポジションに就くことができる。すべての乗組員は高度な思考ルーチンで統制されており、戦場での成果によってレベルアップする仕組みになっている。

| B-17 FLYING FORTRESS:THE MIGHTY EIGHTH | |
|---|---|
| ジャンル | コンバットフライトシミュレーター |
| プラットホーム | PC |
| 開発元 | Microprose社 |
| | アメリカ |
| 発売元 | ハズブロー・インタラクティブ |
| 発売時期 | 2001年1月 |
| | 日本 |
| 発売元 | マイピック |
| 発売時期 | 2001年1月 |
| ネットワークサポート | TCP/IP、LANで16人まで |






グラフィックや操縦性だけでなく、すべての乗組員の役割をシミュレートしたゲーム性には脱帽だ。けがをした乗組員は、たとえ飛行中でも早急に手当てしてやらなければならない

マルチプレイモードでは、複数のプレイヤーが得意の持ち場を担当して1機のB-17を飛ばすことができる。ポジションは本文中で表記したものを含めて全部で10種類あり、Navigator、Engineer、Port Waist Gunner、Starboard Waist Gunner、Ball Gunnerといった役割まで再現されているのだ。

Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

# Loose Cannon

完成間近の「Loose Cannon」は、車とキャラクターを交互に操るアドベンチャー色の強いアクションゲームである。この作品では、1人称視点と3人称視点を自在に切り替えながらゲームを進めていく。プレイヤーが操作するのは、アッシュ(Ashe)という名のバウンティーハンター(賞金稼ぎ)。警察の権力が弱体化した近未来のアメリカ政府が、苦肉の策として凶悪犯罪の取り締まりに賞金制度を発令したことから生まれた新しい職業で、無線に入る警察署のやり取りを聞いて、犯罪者たちを追い詰めていくのである。

サンフランシスコから始まり、ロサンゼルス、ヒューストン、ニューヨーク、ワシントンDCにまで及ぶ10ヵ所程度の都市を渡り歩いていくが、各都市で数種類のミッションを達成しなければならない。それぞれの都市から1歩離れると、警察さえも攻撃を受けるほどの無法地帯となっており、麻薬王が無人の工場や飛行場を制圧していたりする。画面写真を見ると、車の運転が主体のゲームを想像するかもしれないが、キャラクターと車両を動かす割合は半々くらいになるという。車で周囲の小者をけ散らしながら、敵地では生身のままビルに突撃するなど、アクション映画さながらの行動が取れるのだ。

| Loose Cannon | |
|---|---|
| ジャンル | アクションアドベンチャー |
| プラットホーム | PC |
| 開発元 | Digital Anvil社 |
| アメリカ/ヨーロッパ | |
| 発売元 | マイクロソフト |
| 発売時期 | 2001年1月 |
| 日本 | |
| 発売元 | マイピック |
| 発売時期 | 未定 |
| ネットワークサポート | 8人まで |






追跡用にはスポーツカータイプ、突撃には装甲車タイプというように、ミッションを遂行する上で車種の使い分けは必須である。自ら罪を犯すこともできるが、警察の目が行き届く場所であれば、プレイヤー自身が御用となってしまう

**ここが注目ポイント!**

自由度が高く、車や武器をアップグレードするための資金がなければ、銀行強盗犯を追跡するといったサブクエストで金を稼ぐことができる。車は12種類登場し、必要に応じて買い替えやアップグレード、修理などを行わなければならない。携帯用の武器として、スナイパーガンなど20種類程度用意される予定だ。

Japan Premiere

# HIDDEN&DANGEROUS 2

新しい開発元として上々の滑り出しを見せているIllusion Software社の新作は、前作と同じように、第2次世界大戦で揺れるヨーロッパを題材にしたアクションゲーム「HIDDEN&DANGEROUS 2」(以下、H&D2)だ。SOS(Special Operation Section)の特攻隊員としてプレイした前作と異なるのは、今回はプレイヤーが部隊のリーダーとしての役割を担う点で、前作以上に「RAINBOW SIX」に近いゲームプレイとなっている。

舞台となるのは、SOSが1941～1945年にわたって活動していたアフリカ、アラビア、インド、ビルマなどの地域で、九つのキャンペーンの中に23のミッションが用意されている。ミッションの詳細は明らかではないが、ビルマが戦闘区域として挙げられているので、日本軍との戦いがフィーチャーされるかもしれない。

ゲームエンジンは“Insanity 2”と名付けられた最新のもので、ハイレベルなグラフィックが魅力である。このエンジンでは、光や影がリアルタイムで演算されているほか、前作にはなかった新要素としてモーフィング効果なども加えられている。銃弾がガラスや木造の壁を貫通し、木箱やドラム缶を破壊できる点など、物理的な表現に関しても改良が見られる。すべてのキャラクターのアニメーションは、モーションキャプチャー技術によって作成されている。また、キャラクターの思考ルーチンが作り込まれており、寝ている敵兵が爆音を聞いてはね起き、銃を持って外へ飛び出すといった演出もあるという。





マルチプレイモード専用マップが4、5点用意される見込みである。部隊を統率しなければならないので、インターフェースやコントロールも前作に比べてかなり改良されている

| HIDDEN&DANGEROUS 2 | |
|---|---|
| ジャンル | アクション |
| プラットホーム | PC |
| 開発元 | Illusion Softworks社 |
| アメリカ/ヨーロッパ | |
| 発売元 | テイク2インタラクティブ |
| 発売時期 | 2001年第1四半期 |
| 日本 | |
| 発売元 | 未定 |
| 発売時期 | 未定 |
| ネットワークサポート | あり |

**ここが注目ポイント!**

プレイヤーが指揮する隊員の中には、イギリス人だけでなく、ミッションの先々で参加してくるインドの精鋭兵などもいる。最大で4人までしかパーティーを組めないものの、隊員は仕事次第で経験値が上がり、後々のゲームを有利に進めていくことができる。

新作情報をダイジェストでお届けする

# NEW GAMES GALLERY

## BOTS（仮称）

コードネーム「BOTS」として公表されたこのプロジェクトでは、LithTechエンジンの最新版をベースにしたゲームが制作されている。ロボットを使った3Dシューティングで、コンソールゲームに影響を受けた内容のようだ。「電脳戦機バーチャロン」と「QUAKEⅢ ARENA」のMODである「ROCKET ARENA」を組み合わせたようなプレイスタイルになるという。マルチプレイが楽しみな作品だ。

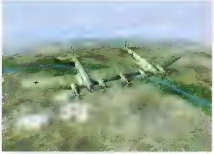
| Information | |
|---|---|
| ジャンル | 3Dシューティング |
| プラットホーム | PC |
| 開発元 | Monolith Productions社 |
| アメリカ | |
| 発売元 | Fox Interactive社 |
| 発売時期 | 未定 |
| 日本 | |
| 発売元 | 未定 |
| 発売時期 | 未定 |
| ネットワークサポート | あり |



## IL-2 STURMOVIK

新作フライトシミュレーター「IL-2 STURMOVIK」は、第2次世界大戦中にドイツ軍から“Black Death”と呼ばれ恐れられた、ソビエト軍の重装甲攻撃機を完全シミュレートした作品だ。気圧にまで注意を払う本格的なモードから、初心者にも受け入れられるように簡単な操作でプレイできるモードまで幅広く用意されている。シングルプレイでは、1941年から1945年までを舞台とした六つのキャンペーンが用意され、マルチプレイでは最大32人で争うドッグファイトが楽しめる。

| Information | |
|---|---|
| ジャンル | コンバットフライトシミュレーション |
| プラットホーム | PC |
| 開発元 | Maddox Games社 |
| アメリカ／ヨーロッパ | |
| 発売元 | Blue Byte Software社 |
| 発売時期 | 2001年第1四半期 |
| 日本 | |
| 発売元 | 未定 |
| 発売時期 | 未定 |
| ネットワークサポート | 32人まで |

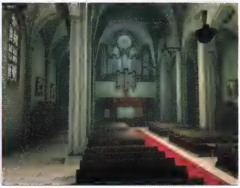




## MAFIA



「MAFIA」は「KINGPIN」と同じくマフィアを題材にしたアクションゲームで、1930年代の古き良き時代のアメリカが舞台となる。Salieri一家に仕える主人公は、ボスに命じられるままに、カーチェイスや暗殺など20種類のミッションをこなしていく。20平方キロメートルに及ぶ街並みが美しく再現されており、60種類以上の車両が使用できるという。細部までち密に描かれたグラフィックは一級品で、過激な暴力的表現も多く含まれているようだ。



| Information | |
|---|---|
| ジャンル | アクション |
| プラットホーム | PC |
| 開発元 | Illusion Softworks社 |
| アメリカ／ヨーロッパ | |
| 発売元 | Talon Soft社 |
| 発売時期 | 2001年5月 |
| 日本 | |
| 発売元 | ズー |
| 発売時期 | 2001年 |
| ネットワークサポート | あり |

# SERAPHIM

Valkyrie Studios社が制作している「SERAPHIM」は、同社の作品「SEPTERRA CORE」同様、日本のアニメの影響が色濃く見られる。地上に降臨した天使が人間界を侵略しようとするデーモン族を駆逐するというストーリーで、剣や斧(おの)などを使った攻撃と、魔法による攻撃をバランス良く両立させて戦うことになる。RPG的な要素を取り込み、スキンテクスチャーのカスタマイズやスキルの成長システムなどが興味深い。建物や地形の一部を破壊できるなど、グラフィック面でも非常に派手な作品となりそうだ。



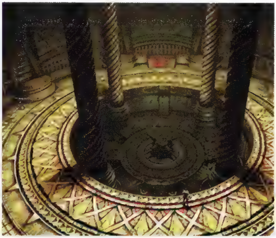


| Information | |
|---|---|
| ジャンル | アクション |
| プラットホーム | PC |
| 開発元 | Valkyrie Studios社 |
| アメリカ | |
| 発売元 | 未定 |
| 発売時期 | 2002年 |
| 日本 | |
| 発売元 | 未定 |
| 発売時期 | 未定 |
| ネットワークサポート | あり |

# MUDPIE (仮称)

変わった名称ではあるが、世界的なヒットを記録した「MYST」や「RIVEN」で有名なCyan Productions社による、初のネットワーク専用ゲームのコードネームである。どのような内容になるかは、ほとんど公表されていないが、プレイヤー同士が協力し合うスタイルが強調されたアドベンチャーとなる模様。ディテールにこだわるMYSTシリーズを手掛けていた会社だけに、今後どのように仕上がってくるかが楽しみである。

| Information | |
|---|---|
| ジャンル | アドベンチャー |
| プラットホーム | PC |
| 開発元 | Cyan Productions社 |
| アメリカ | |
| 発売元 | 未定 |
| 発売時期 | 2001年 |
| 日本 | |
| 発売元 | 未定 |
| 発売時期 | 未定 |
| ネットワークサポート | あり |



## アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1カ月分まとめて紹介する 見逃せない出来事総チェック

### 10/2 Mattel社がザ ラーニング カンパニーを売却

バービー人形などで知られる大手玩具メーカーのMattel社は、子会社であるザ ラーニング カンパニーをGores Technology Group社に売却することに合意した。ザ ラーニング カンパニーは、「POOL OF RADIANCE：RUINS OF MYTH DRANNOR」の販売元SSI社や「MYSTⅢ：EXILE」の販売元であるRed Orb Entertainment社を管轄下に置いていることで知られる。

### 10/4 Codemasters社がネットワーク事業に乗り出す

イギリスの雄Codemasters社は、自社サーバーとなるCodemasters Multiplayer Networkの運営を開始することを発表した。ランキングやトーナメントも用意されているこのサービスでは、次世代ゲーム機をにらんだシステムが構築されている。つまり、コンソール機とパソコンの両方に対応できるのである。2000年11月24日からサービスが始まり、最初はオフロードレーシングの「INSANE」が対応することになる。



通常のレース以外にも、さまざまなモードをフィーチャーしているINSANEは、Codemasters社から2000年11月21日に発売される予定だ

### 10/5 Vault Network存亡の危機

カリフォルニア州のサンフランシスコを拠点にするSnowball Interactive社が、業績不振によって雇用者を50人削減すると発表。この中には、Vault Networkを運営するチームが含まれていることが明らかになった。「ULTIMA ONLINE」以後、オンラインRPGの情報サイトとして人気のあった同サイトだが、今後はUOVault、EQVault、ACVaultの三つのメジャーサイトだけが、提携関係にあるImagine Media社によって運営される予定だ。

### 10/9 アイドス・インタラクティブは陥落せず!

売却が以前からうわさされていたアイドス・インタラクティブは、今後も独立企業として存続していく方針を打ち出した。売却の交渉相手はフランスのアンフォグラムだったと言われているが、株主を納得させる材料がそろわなかったとされる。優秀なソフトを多く輩出しているイギリスだが、大手販売会社はアイドス・インタラクティブをおいてほかにない。最後の牙城として、イギリスの開発者たちからはその存続が熱望されていた。

### 10/19 名作リアルタイムシミュレーションの新作が登場

1992年に登場し、リアルタイム制のシミュレーションというジャンルを確立したWestwood社の「DUNE Ⅱ」。そのシリーズ最新作「EMPEROR：BATTLE FOR DUNE」が、完全3Dゲームとして新たに開発されている。1998年にはマルチプレイモードを取り入れた復刻版「DUNE 2000」もリリースされているが、今回は同シリーズ初となる3Dグラフィックの作品であり、さまざまな革新が期待される。2001年に発売予定だ。

### 10/26 PlayStation2がアメリカへ上陸開始

アメリカでもようやくPlayStation2が発売された。カリフォルニア州サンフランシスコにあるソニー経営のエンターテイメント施設、METOREONでは、あいにくの雨にもかかわらず前日から購入希望者が列をつくった。その期待度は、日本と同様に非常に高いようだった。部品調達が間に合わず、出荷台数が当初の予定の半分である50万台となり、METOREONでは10分あまりで完売してしまった。



PlayStation2発売に先立ち、2000年10月11日にMETOREONで開催された発売記念パーティーの様子

# SINGLE NIGHT OUTスペシャル

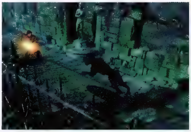
## マルチプレイがすべてではない シングルプレイ専用ゲームの 期待作が続々登場

ネットワークゲームのブームが到来してから、無理にマルチプレイモードを付加したと思われる作品も少なくなかった。しかし最近では、シングルプレイ専用ゲームであっても「面白いものは面白い」という再認識によって、単純にシングルプレイのみで勝負する作品も数多く開発されている。ここでは、シングルプレイ専用ゲームの中でも、期待作と呼べるタイトルを紹介していく。

## ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



作家H.P.ラヴクラフトが1920年代から1930年代にかけて書いた作品の世界観を基に制作され、ゲーム業界の発展にも多大な影響を与えた名作の復活だ。第4作目となる「THE NEW NIGHTMARE」では、シリーズの主人公であるEdward Carnbyのほかにも、女性人類学者のAline Cedracでプレイできるようになっている。孤島で三つの古代遺物を探し回るのが目的で、リアルタイムで表示される光と影による怖さの演出は、本作ならではのものである。



## AMERICAN MCGEE'S ALICE

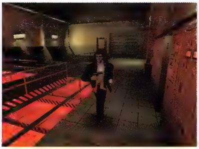




19世紀後半に書かれた『不思議の国のアリス』をゴシックホラーで味付けした作品が、「AMERICAN MCGEE'S ALICE」だ。QUAKEⅢエンジンをベースに制作されており、ずいぶんイメージが異なるものの、チェシャ猫やトランプの兵士などのキャラクターも総出演。ゲームタイトルに名を冠するAmerican McGee氏とは、知る人ぞ知る「QUAKE」や「QUAKEⅡ」のレベルデザイナーを務めた人だ。日本では「アリス・イン・ナイトメア」というタイトルでエレクトロニック・アーツ・スクウェアから発売される予定である。

## MAX PAYNE

画面写真だけでは、「MAX PAYNE」の素晴らしいアクションを語ることはできない。グラフィックエンジンが驚くほどの出来栄えで、飛びのきながら発砲する派手な動きが鮮明に描画され、ズームすると銃の照合番号まで読み取れる。以前公開されたプレス用のデモでは、ゲームをポーズしてカメラ位置を移動させることができ、実際に一つ一つの銃弾が飛んでいる様子まで確認できた。ジョン・ウー監督が撮ったアクション映画のような雰囲気だ。





# news summary

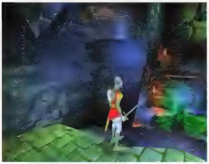
## QUARK

リアルな世界観を表現した「OMIKRON：THE NOMAD SOUL」を制作したQuantic Dream社の最新作。現代のロンドンと別世界が交錯してしまったことから始まるファンタジー物語で、異世界の住人Wakiとロンドンに住む娘Unaが主人公となる。ゲームには奇妙な動物の数々が登場する予定だ。OMIKRONと同様に、リアルタイムに街の人々が生活している大きな仮想空間を作り上げるという。



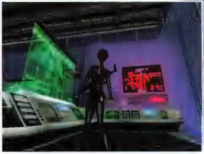
## DRAGON'S LAIR 3D

これまた名作の最新版の登場だ。「DRAGON'S LAIR 3D」は、完全な3Dを実現しながらも、シリーズの持ち味であるアニメの雰囲気を崩さないような工夫がなされている。これは、3Dで制作されたキャラクターモデルに、2Dのスキンテクスチャーを張りつけて擬似的に2次元化するもので、映画『タイタンA.E.』などでも使用されていた技法だ。第1作から17年もたっているというのに、オリジナル版の制作者が参加しているのはすごい。



## TOMB RAIDER CHRONICLES

ララの失踪を機に始まる今回の冒険劇では、古代ローマの遺跡やドイツの潜水艦を舞台にした四つのシナリオを通して、彼女の知られざる過去を暴いていく。システムに改良があり、本棚などの細かな場所を調べられるようになったほか、素手で戦うための新しいコマンドが追加されている。また、パソコン版専用モードとして、簡単にマップを作成できるレベルエディターが提供されることになっている。





## シングルプレイ専用ゲーム総覧 ファン必見の期待作リスト

| タイトル | 開発元 | 発売元 | 発売時期 |
|---|---|---|---|
| 1906：An Arctic Odyssey | Darkworks社 | 未定 | 未定 |
| ALONE IN THE DARK：THE NEW NIGHTMARE | Spiral House社 | サイバーフロント | 2001年 |
| AMERICAN MCGEE'S ALICE | Rogue Entertainment社 | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | 2001年 |
| BLAIR WITCH VOLUME 3：THE ELLY KEDWARD TALE | Terminal Reality社 | P&A | 2001年春 |
| BUFFY：THE VAMPIRE SLAYER | The Collective社 | Fox Interactive社 | 2001年春 |
| CALL OF CTHULHU：DARK CORNERS OF THE EARTH | Headfirst Production社 | 未定 | 未定 |
| CATECHUMEN | N'Lightning Software社 | N'Lightning Software社 | 未定 |
| CHICKEN RUN | Blitz Games社 | アイドス・インタラクティブ | 2000年12月 |
| DARK CRYSTAL | Tremor Entertainment社 | 未定 | 未定 |
| DRAGON RIDERS：CHRONICLES OF PERN | ユービーアイ ソフト | ユービーアイ ソフト | 2001年 |
| DRAGON'S LAIR 3D | Dragonstone Software社 | Blue Byte Software社 | 2001年 |
| EUROPA | Evolution Games社 | 未定 | 未定 |
| EVIL DEAD：ASHES 2 ASHES | Heavy Iron Studios社 | THQ社 | 2000年第4四半期 |
| FREEDOM：FIRST RESISTANCE | Red Storm Entertainment社 | Red Storm Entertainment社 | 2000年11月17日 |
| GALLEON | Confounding Factor社 | Interplay Entertainment社 | 2001年 |
| HELLBOY | Dark Horse Interactive社 | Cryo Interactive社 | 2001年 |
| HITCHCOCK：THE FINAL CUT | Arxel Tribe社 | Arxel Tribe社 | 2001年末 |
| LEGACY OF KAIN：SOUL REAVER 2 | Crystal Dynamics社 | アイドス・インタラクティブ | 2001年5月 |
| KAT BURGLAR | Krome Studios社 | 未定 | 未定 |
| MAX PAYNE | Remedy Entertainment社 | P&A | 2001年5月 |
| MYSTERY OF THE DRUIDS | House of Tales社 | CDV Software社 | 2000年 |
| OMIKRON EXODUS | Quantic Dream社 | アイドス・インタラクティブ | 未定 |
| ONI | Bungie Software社 | Take 2 Interactive Software社 | 2001年2月 |
| OUTCAST 2 | Appeal Studios社 | アンフォグラム | 未定 |
| PICASSIO | Promethean Designs社 | 未定 | 2001年 |
| PLANET OF THE APES | Visiware Studios社 | Fox Interactive社 | 2001年春 |
| QUARK | Quantic Dream社 | アイドス・インタラクティブ | 未定 |
| SEVERANCE：BLADE OF DARKNESS | Rebel Act Studios社 | Codemasters社 | 2001年 |
| TALES OF CHIVALRY：THE SWORD OF JUSTICE | Cryo Interactive社 | Cryo Interactive社 | 2001年 |
| THE GIFT | Cryo Interactive社 | Cryo Interactive社 | 未定 |
| THE REAL NEVERENDING STORY | Discreet Monsters社 | Discreet Monsters社 | 2001年 |
| THE WATCHMAKER | Trecision社 | 未定 | 未定 |
| TIMELINE | Timeline Studios社 | アイドス・インタラクティブ | 2000年11月 |
| TITANIUM ANGELS | Mobius Entertainment社 | SCI Games社 | 2001年第3四半期 |
| TOMB RAIDER CHRONICLES | Core Design社 | アイドス・インタラクティブ | 2000年12月 |

□ のタイトルは日本での発売予定があるもので、日本での発売時期の情報を掲載しています。

# インタビュー with

戦略シミュレーションとRPGを見事に融合させた作品として、欧米のメディア関係者に絶賛された「DISCIPLES：SACRED LANDS」。その続編である「DISCIPLES Ⅱ：DARK PROPHECY」は前作以上に期待できる作品だ。

## DISCIPLES Ⅱでは美しくなったグラフィックと新しいイベントシステムに注目してほしいですね



Pro Sotos

DISCIPLES Ⅱ：DARK PROPHECYのプロデューサー。Matrox社の品質管理部で、ソフトウェアエンジニアの見習いとして経験を積んだ後、当時モントリオールで急成長を遂げていたStrategy First社に入社。DISCIPLESシリーズのプロデューサーを担当することになる。初めての子供が生まれて、最近はソワソワしてばかりいるらしい。

1999年にリリースされた「DISCIPLES：SACRED LANDS」（以下、D1）は、Strategy First社の持ち味を生かした戦略的要素が強い作品として高い評価を受けた。同年モントリオールで開催されたMultimedia International Market Showでは、「BALDUR'S GATE」を抑えてゲーム大賞を獲得したほどである。

その第2弾である「DISCIPLES Ⅱ：DARK PROPHECY」の開発が、着々と進行している。今回はDISCIPLES Ⅱのプロデューサーである Pro Sotos氏にお話を伺った。

**Play Online**（以下、**PO**）まず、DISCIPLES Ⅱのストーリーを教えていただけますか？

**Pro Sotos**（以下、**PS**）DISCIPLES Ⅱでは、D1で勃発した戦争の10年後の世界が舞台となります。前作に引き続きThe Empire（人間族）、The Mountain Clans（ドワーフ族）、The Legions of the Damned（デーモン族）、そしてThe Undead Hordes（アンデッド族）の4種族が登場し、サブタイトルにもなっているDARK PROPHECY（暗黒の予言書）に書かれた“選ばれし者”が出現するという事件がキャンペーンのストーリーに大きく絡んできます。ただ、前作をプレイしていなくても、じゅうぶんに理解できるよう制作していますので心配ありません。

**PO**　Strategy First社のD1に対するサポートは素晴らしかったですね。

**PS**　ありがとう。D1では、当初キャンペーンが短いという意見があったのですが、この欠点はホームページで追加マップを無料でダウンロードしてもらうことで、ずいぶんと解消できたと思います。また、ファンの皆さんに楽しんでいただくためにトレーディングカードの販売などもしました。これらの努力により、欧米でのファンは20万から25万人くらいにまで増えたんですよ。

**PO**　率直な話、D1は「完璧なまでのゲームバランス」と称賛されながらも、地味なグラフィックで損をしていたと思うんですが。

**PS**　確かに、8ビットカラーで解像度は640×480ドットと、グラフィック面で旧世代のものだったのは認めます。しかし、DISCIPLES Ⅱは16ビットカラーとなり、解像度も800×600ドットにまで引き上げられました。おかげで非常に美しい映像を表示でき、その点はE3（Electronic Entertainment Expo）で各メディアの方々からも良い評価をいただております。

DISCIPLESシリーズは戦略性のあるプレイ内容が特徴的だ。ただ、それほど複雑ではなく、資源採集の要素などは簡略化されており、単に鉱石地などを領有するだけで、ターンごとに一定量の資源が確保される仕組みになっている。

**PO**　ユニットをアップグレードしていくのが面白いですね。

**PS**　DISCIPLES Ⅱでは前作同様、建物の建設にツリーシステムを採用しており、ツリーの分岐点において建設する建物を選択すると、ユニットのアップグレードもそれに応じて決定されます。選択しなかった建物をその後建



ドワーフ族の街の様子。表示されるグラフィックは種族ごとに異なり、また建設する建物によって違った風景になる。これらの建物は、プレイヤーが生産できるユニットの種類に影響してくるのだ



青い屋根の建物がプレイヤーの本拠地となる街。これらの建物や宝箱の場所にユニットを移動させて自軍のものにしていく。廃虚となった砦を探索すれば、リーダーユニットに装着するアイテムを入手できる

# Pro Sotos



マップのグラフィックは、その場所を所有する種族に合わせた風景に描き換えられる。川を挟み、上部の荒涼とした土地がデーモン族で、下部の雪原地帯がドワーフ族の領地だ

設することはできませんので、何を建設したかによって、アコライト（侍祭）のアップグレードユニットがプリーストになったり、あるいはクレリックになったりするのです。

**PO**　パーティーを率いるリーダーユニットですが、D1ではリーダーの保有数が最大5人、パーティーには最大で6ユニットまでが登録できましたね。

**PS**　はい。DISCIPLES Ⅱでも、その数に変更はありません。リーダーが多くなっては、ゲームが簡単になり過ぎちゃいますからね。キャンペーンが長くなっているために、リーダーの最大レベルは15にまで増やしてあります。

**PO**　ユニットの種類はどれくらいになりますか？

**PS**　ユニットは1種族につき50、総計で200種類にも及びます。 それから、前作では男性ユニットが多過ぎたという反省から、DISCIPLES Ⅱではソーサラーがソーサレスになるというように、性別を変更できるようにしました（笑）。各ユニットのアップグレードは、D1では4段階まででしたが、今回ではもう1段階増やしています。主に攻撃面での強化が行われ、より派手な戦闘が楽しめるようになります。

DISCIPLESシリーズでは、最初はマップが霧で隠されており、パーティーを移動させてマップを探索しつつ、見つけた街を占領したり、資源を手に入れたり、ダンジョンを調べたりする。D1では、ゴブリンやエルフなど、どの種族にも属さない“ニュートラル”と呼ばれるキャラクターが存在しており、街や拠点を占領していた。このニュートラルたちにも、かなり変更が加えられている。

**PO**　DISCIPLES Ⅱにおける、ニュートラルたちの役割はどうなっていますか？

**PS**　ずいぶんと重要になりましたよ。ニュートラルたちのAI（思考ルーチン）を強化し、彼らにもターンを与えています。これはつまり、D1では拠点でじっとしていたニュートラルたちが、自由に動くようになったということです。ニュートラルは、種族によって敵対的なものから友好的なものなどさまざまです。ファイアードラゴンが山道をふさいでいても、パーティーにドラゴンのユニットがいた場合、攻撃せずに通してくれることもあるのです。また、自然発生するニュートラルたちもいて、例えば墓場から、ゾロゾロとスケルトンが出てきたりします。

**PO**　手薄になりがちな場所にも、緊張感を持たせるためですかね。

**PS**　そうですね。それから、DISCIPLES Ⅱでは、さまざまなイベントが発生することになっています。われわれは、“トリガー”と呼んでいるんですが、あるイベントの途中で特定の条件を満たすとトリガーが引かれ、別のイベントが発生します、そのイベントの対処次第でまた別のトリガーが引かれる、というような突然性のあるマルチストーリーになっているんです。これによって、アドベンチャー的な感覚も与えられるのです。

**PO**　そのほかに、前作からの目立った変更点はありますか？

**PS**　D1では、リーダーユニットには二つのアイテムしか持たせることができませんでしたが、DISCIPLES Ⅱでは、頭や胴体、腕や脚などに、最大で六つのアイテムを装着できるようになりました。移動力を増やせるバナー（旗）など、前作にも存在したアイテムに加えて、新しいアイテムも相当数登場します。ユニットの力関係や戦闘システムなど、D1ですでに完璧（かんぺき）の領域に達している部分も多いですから（笑）。やっぱりグラフィックの向上と新しいイベントシステムに注目してもらいたいですね。DISCIPLES Ⅱでは、このゲームの良さをもっと多くの人に知ってもらうことができると信じています。

**インタビュー：奥谷海人／写真：Shinya Aizawa**



日本では、"シミュレーションRPG"と呼ばれるジャンルで、バトルシステムはターン制のRPGの感覚に近い



シリーズの特徴とも言えるキャラクターのグラフィックは、当初あまりにも日本風であったために、欧米のプレイヤーに受け入れられるよう な描き換えが必要だったという。なお、日本では前作の DISCIPLES：SACRED LANDSが、2001年初頭にサイバーフロントから発売予定だ

# 韓国で開催されたネットワークゲームの World Cyber Game

WORLD CYBER GAME CHALLENGE




## 17ヵ国から全170名の選手が集結 大規模なイベントの全貌に迫る

ネットワークゲームが一般的な娯楽として社会に浸透している国、韓国。この韓国で、2000年10月7日〜15日までの9日間にわたり、ネットワークゲームの世界大会が開催された。その名も"World Cyber Game Challenge"。予選を勝ち抜いた凄腕(すごうで)のゲーマーたちが、熱戦を繰り広げたこの大会の模様を、以下に報告していこう。

### 韓国の政府や大企業が支援 開催費用は総額7億円以上

"World Cyber Game Challenge"(以下、WCGC)は、WCGC Organizing Committee(以下、OC)が主催するネットワークゲームの世界大会である。OCは52名のメンバーによって構成されており、韓国の通商産業、文化、科学技術、教育など各省の大臣や国会議員、IT関連の企業やマスコミの重役、そして有名大学の学長や教授などがメンバーとなっている。WCGCの運営はInternational Cyber Marketing社が行い、協力パートナーとして、サムスン・エレクトロニクスやバトルトップなどの企業が参加している。なお、東京ゲームショウ2000秋でWCGCの日本予選を主催したのはバトルトップであり、12月には同社の日本語公式サイト(http://www.battletop.co.jp/)がオープンする予定だ。

今回のWCGCでは、アメリカ、イギリス、オーストラリア、カナダ、シンガポール、台湾、中国、日本など、世界17ヵ国で予選を行い、その予選を勝ち抜いた選手たち170名が出場した。これらの選手団の渡航費や滞在費はすべてWCGC事務局が負担している。さらに、会場は"エバーランド"という韓国最大のアミューズメントパーク内のホールを使用するなど、非常に大規模なスケールのイベントとなっており、開催費用の総額は7億円以上だという。それだけでも、このイベントに対する主催者側の熱意がうかがえる。

ちなみに、WCGCは"サイバーゲームのオリンピック"という理念の下に開催されており、2001年から公式にスタートする"World Cyber Games"のオープニングイベントと位置付けられている。来年のWorld Cyber Gamesからは、毎年一度、オリンピックのように世界の主要都市から開催地を選んで行っていく予定だ。



WCGCの会場となったエバーランドは、韓国全土から修学旅行生や幼稚園児、カップルや家族連れが集まる大型アミューズメントパークである。連日たくさんの来場者が対戦の模様を熱心に観覧していた

#### Q3A対戦ルール

使用バージョン:Ver.1.17
使用マップ:DM13、Tourney2、Tourney4のいずれか(試合当日に告知)
試合形式:1 on 1のデスマッチ

※スキンの導入は不可
※試合開始後5分以内に接続が切れた場合は、試合をやり直す
※勝者はフラグ数(相手を倒した数)の多い方とする
※ゲーム内でQuad Item、Mega Healthを拾ってもOK

### 賞金をかけたシビアな戦いを 制するのはどの選手なのか?

今回のWCGCでは、「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、Q3A)「STARCRAFT」(以下、SC)「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」(以下、AoK)「FIFA 2000」が競技種目として選ばれた。各種目の対戦はトーナメント形式で進行し、WCGC公式ルールに基づいて行われる(Q3Aに関しては囲み参照)。

各競技の優勝者には、賞金$2万5,000(USドル。日本円にすると約267万円)が授与されるためか、選手は皆真剣な表情で対戦に挑んでおり、LANで組まれたマシンの並ぶステージからは、緊迫した雰囲気が伝わってきた。すべての選手が賞金目当てというわけでもないだろうが、これらの高額賞金は勝利へのモチベーションをかなり高めたはずだ。

それでは以下に、Q3Aの対戦模様に焦点を絞り、詳細をリポートしていこう。

#### Q3A対戦リポート

かなりハイレベルな戦いが繰り広げられたQ3Aのトーナメント。日本国内からもRockdoGG(長崎潤)、Dieskau]NOS[(本名は非公開)、ZEX-KILLER[COF](松崎マーク)、High-WinD]NOS[(井上力)といった強力な顔触れが参戦したのだが、上位進出には惜しくも及ばなかった。彼らの話を聞いてみると、Q3Aの対戦において強いのは、圧倒的にアメリカのプレイヤーであり、とにかく敵を見つけてから攻撃を命中させるまでの時間が非常に短いという。「インターネットを介したマルチプレイが日本だと一般的じゃないですか。でも、アメリカとかの選手は、仲間同士が集まって、LANでマルチプレイしてるそうなんですよ。そういう面で、反射スピードが鍛えられてるんだと思いますね。僕らも今後はLANでの対戦をメインに訓練していこうと思ってるんで




表彰式の様子。画面中央が優勝したCk-Fatality。その左が準優勝のLakermanで、いちばん右にいるのが3位のKoz.ZeRo4だ。表彰式では、優勝者の出身国の国歌が演奏された

# 世界大会 Challengeリポート



Q3Aの日本選手と韓国選手の交流。左から順に、日本選手のHigh-WinD]NOS[、ZEX-KILLER[COF]、韓国選手のkarin(Chun Myong Ho)、Elan(Park Hyong Jae)、721Susia(Kang Sung Chun)。白い帽子をかぶったkarinは、韓国のプロゲーマーである。プロゲーマーは定期的な収入を得られる代わりに、WCGCのような公式のゲーム大会で賞金を得た場合は、所属会社へ30~50%のマージンを収めるそうだ。韓国には彼のようなプロゲーマーが300名以上いるという



勝つためには、スピーディーな移動と攻撃が必須となるQ3Aのマルチプレイ。トーナメントの上位に残った選手は皆、それらに加えて、正確な射撃技術も身に付けていた

す」(ZEX-KILLER[COF])。

決勝に残ったのは、アメリカのCk-Fatality(John Wendel)と、スウェーデンのLakerman(Oskar Ljungstorm)。準決勝でのLakermanとアメリカのKoz.ZeRo4(Jhon Hill)との試合が、数十秒ごとに順位が入れ替わるような激烈なシーソーゲームであり、観客を大いに沸かせたのに対し、決勝戦は終始Ck-Fatalityが優位に立ったまま進行した。

観客にもCk-Fatalityのファンが多いようで、彼がLakermanを倒してフラグを稼ぐたびに大きな歓声がわき起こる。マップの構造を熟知しているのは当然としても、敵がどのように移動しているのかを把握しているかのように、敵がやって来る場所へ迅速かつ的確に武器を発砲するCk-Fatalityのテクニックは、まさに神業のようだった。素早く移動している途中で、ほんのわずかな建造物のすき間から、敵を狙って正確に狙撃する場面などもあり、アメリカのプロゲーマーとして活躍するCk-Fatalityの本領をまざまざと見せつけられた感じだ。時間が経過するに従って、両者のフラグ数の差は確実に広がっていき、そのままCk-Fatalityが勝利。はにかんだような笑顔で優勝を喜ぶCk-Fatalityに、会場からは大きな拍手が寄せられた。

最終日のパーティーでCk-Fatalityに話を聞いてみたところ、やはり彼は普段からLANで同じクランの仲間と対戦してテクニックを磨いているそうで、インターネットを介したマルチプレイはほとんどしないとのことだった。上達の秘けつを聞いてみると「上手な対戦仲間を見つけることだね」と笑うCk-Fatality。彼のもとには頻繁に各国のQ3Aの選手が訪れ、一緒に記念写真を撮っていた。世界の頂点に立った彼は、多くのプレイヤーのライバルであるとともに、一種のヒーローでもあるのだろう。

## 今後の躍進に期待が持てる オリンピックとしてのWCGC

WCGCの会期中、選手たちは会場となったエバーランド近くの宿泊施設で生活しており、毎晩のようにだれかの部屋に集まっては親交を深めていたという。AoKの選手の中には、違う国に住んでいながらも、すでにMSN Gaming Zoneで知り合っていたというケースもあり、選手間の交流は非常にうまくいっていたようだ。

このような選手同士の交流もWCGCの目的の一つであり、"サイバーゲームのオリンピック"として、WCGCは今後もより多くのゲーマーたちが参加できるように努力していくという。

本格的なスタートを切る2001年からは、さらに多くのプレイヤーたちが参加を表明するに違いない。ゲーマーにとって、世界一強いプレイヤーになるということは、一つの夢であろう。その夢にチャレンジできる機会が目の前にあるとしたら、挑戦しない手はない。今から来年の予選に向けて練習を重ねても遅くはないはずだ。WCGCの今後の展開に大いに期待したい。

### STARCRAFTの対戦も白熱!



韓国で最も盛んに楽しまれているSC。決勝に残ったのは、やはり韓国のプレイヤーである[STAR]GoRuSh(Park Tae Min)とI_Love star(Jang Il Suk)。両名ともZergを使用していたためか、激しいラッシュ(攻撃ユニットの大群を率いて迅速に相手の陣地に攻め込むこと)合戦が繰り広げられた。白熱した死闘の末、勝利を手中に収めたのは[STAR]GoRuSh。対戦が終わると、2人は席を立ち、中央でがっちりと握手。笑顔でお互いの健闘をたたえあう姿に、会場からも惜しみない拍手が送られた。



会場のマルチスクリーンに映し出された、対戦中のI_Love star(左)と[STAR]GoRuSh(右)

## 韓国のネットワークゲーム最新事情 アジア最大のPCバンMEGA WEB ST@TIONとは?






MWSは、ASEMビルの地下にある。ASEMビルの地下は一種のショッピングモールになっていて、映画館やマクドナルドなどもある流行最先端のスポットのようだった。そのためか、MWSの客層にもおしゃれな若者が多く、半数近くは女性だった

すでに本誌2000年6月号でお伝えしたように、韓国では"PCバン"というインターネットラウンジが一般的に普及している。韓国の繁華街では、日本でのコンビニエンスストアやカラオケ店と同じくらいの頻度で目にすることができるのだ。

PCバンは、1時間当たり、日本円にして50~200円という低価格で利用可能。PCバンの店舗数が増えた結果、価格競争が生じたせいである。店内は日本のマンガ喫茶のような雰囲気で、ブースで仕切られた机に最新鋭のパソコンが置かれており、そこで各自がネットワークゲームをプレイしたり、ネットサーフィンやチャットを楽しんだりするのだ。

今回、韓国で最も大規模なPCバン"MEGA WEB STA@TION"(以下、MWS)を取材することができたので、ここではその店内の様子をリポートしよう。

店員の説明では、MWSは韓国どころかアジアでも最大のPCバンであるという。MWSにはゲームコーナー以外にも、ITコーナー、ビジネスコーナーなどが用意されていた。ITコーナーでは、IT企業のプロモーションも兼ねているため、無料でインターネットが利用できる。

ゲームコーナーの利用は、1時間当たり日本円で200円。対戦用のステージもあり、そこでは平日にゲーム対戦イベントが開催される。SC、Q3A、AoK、「DIABLO II」などがプレイされていたほか、「FORTRESS 2」をはじめとする韓国産のゲームも楽しまれていた。試してみると、マシンのスペックも回線速度も良好なためか、かなり快適に遊ぶことができた。

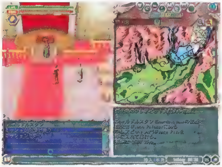
訪れたのが土曜日の夜ということもあってか、かなりにぎわっており、小さな子供までがSCのプレイに興じていたのが印象的だった。韓国でのネットワークゲームは、一般的な娯楽として社会に浸透していると言えよう。

# 国内発ゲームニュース

## いよいよサービスを開始するオンラインRPG「レインガルド」

本誌でもたびたび取り上げてきたオンラインRPG「レインガルド」。カプコンと宝島ワンダーネットが提携して制作してきたこの作品が、いよいよ2000年12月16日に正式サービスをスタートする。

現在、公式ホームページ(http://www.raynegard.com/)では、レインガルドの通信販売予約を受け付けている(価格は4,980円)。11月30日までに申し込めば、サービス開始前に商品が発送されるようだ。



さまざまな楽しみ方が可能になるレインガルド。ほかのプレイヤーとの出会いを求めて参加してもいいし、観光気分で各地を旅してもいい。もちろんモンスターとの戦いや、ミッションの達成をメインに楽しむのもOKだ



また、12月9日からは東京・大阪・名古屋のヤマギワソフト(http://www.yamagiwa.co.jp/)各店でのみパッケージ版の販売も開始される。秋葉原のヤマギワソフトでは12月9日からレインガルドの店頭ディスプレイも行われる予定だ。通信販売での入手が難しい人は、最寄りのヤマギワソフトで購入するといいだろう。

なお、レインガルドをプレイするためには、ユーザー登録を行い、月額980円の会員料金を支払う必要がある。ただし、ユーザー登録をした月の接続料金は無料になるようだ。

3ヵ月の期間にさまざまなイベントが発生し、エンディングも用意されているというレインガルドだが、ゲーム世界でのイベントは2001年1月から始まる予定であるため、12月中にレインガルドの世界を探索して地理に慣れておくといいだろう。

## 本誌のオリジナルアイテムも存在する「ルナティックドーン 第三の書」

ついに発売されたアートディンクのRPG「ルナティックドーン 第三の書」。詳細は本誌今月号のレビュー(p.052、053)を参照してもらうとして、ここでは極秘アイテムの情報をお届けしよう。

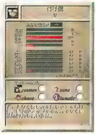
本作では多彩なアイテムが登場するのだが、実はその中に、本誌が考案したオリジナルアイテムも盛り込まれているのだ。それは“紅の菩薩像”“緋偉王”“付け髭”の3点である。これらのアイテムは、非常にレアなアイテムであるため、なかなか発見することができないかもしれないが、どれも個性的な効果を備えている。

これらのアイテムについては通常のプレイでは入手することができない。次号の本誌付録CD-ROMに収録するパッチと連動した方式でのみ獲得できるとだけお伝えしておこう。次号での続報をチェックしてほしい。

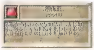
紅の菩薩像



付け髭



緋偉王

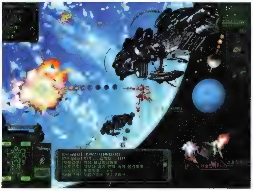




アイテムだけでなく、モンスターやクエストの種類も豊富だ。さらに、冒険の舞台となる世界は、プレイヤーごとに異なるのである

## 12月から「スターチェイス」のオープンベータテストが始動

1997年7月から韓国で正式サービスが始まり、2000年10月1日の時点で、韓国での会員数が累計18万人を突破した「スターチェイス」。カスタマイズ可能なロボットを操作して、2Dの宇宙空間を舞台に多人数のプレイヤーと戦うアクションシューティングである。システムプロが、このスターチェイスの日本でのサービスを開始する予定であることは、本誌2000年12月号のニュースでも報じたとおりだ。本作のサービス開始時には、最大200人のプレイヤーが同時に対戦できるサーバーが、五つ設置されるという。



画面は韓国版のもの。自分のロボットを強化するためには、パーツや武器を購入し、カスタマイズする必要がある。ゲーム開始当初はあまり資金が無いのだが、マップ上の金山を採掘することで資金を増やすことができる。もちろん、敵のロボットを倒すことでも資金を稼ぐことが可能だ

期待の高まる国内での正式サービス開始に先駆け、このスターチェイスのオープンベータテストがいよいよ12月に始動する。すでにベータテスターの募集は行われており、http://www.joynt.ne.jp/cdpresent/で受け付けている。氏名や住所、メールアドレスなどを、応募フォームに従って入力し、送信するだけでOKだ。

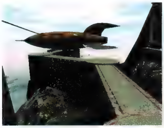
なお、ベータテストへの参加者には、クライアントソフトが収録されたCD-ROMが発送される。このCD-ROMには、システムプロが運営している韓国産オンラインRPG「マジェスティ Ver.2.0」や国産オンライン競馬シミュレーション「競馬伝説Ⅲ」のクライアントソフトも収録される予定だ。スターチェイスの楽しさを実際に自分の目で確かめることができる、いい機会である。このチャンスを逃す手はない。

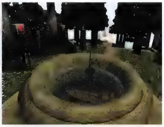
## 名作アドベンチャーゲームが完全3D化「リアル ミスト 完全日本語版」発売

1994年2月に発売されて以来、全世界で500万本以上出荷された、大ヒットアドベンチャーゲーム「MYST」。そのMYSTを完全に3D化し、さらに新たなグラフィックとシナリオを追加した「リアル ミスト 完全日本語版」がマイピックから2000年12月23日に発売される。価格は6,980円。

MYSTは、落ち着いた雰囲気と美しい風景のグラフィックが特徴のアドベンチャーゲーム。暴力的な要素は一切なく、正義の勇者や悪の大魔王なども登場しない。プレイヤーは自分の意思で、ゲームの舞台となる島を探索し、そこに隠されたなぞを解き明かしていくのだ。今回マイピックから発売されるリアルミストは、そのMYSTのいわばリメイク版。しかし、単なるリメイクではない。すべてのグラフィックが3D化された、新しいMYSTなのだ。

旧作MYSTはプレイヤーが移動するたびに、画面が切り替わって新たなグラフィックが表示されるタイプのアドベンチャーゲームだったが、リアル ミストでは、3D空間を自由に移動することが可能でスムーズにゲームを進めていくことができる。ゲーム自体もリアルタイムで進行し、天候や昼夜の移り変わりに従って、さまざまな色に変化する空や、風にそよぐ木々、チョウや鳥などの動物たちの生き生きとした様子が、よりリアルに表現されるようになった。また、複雑なキー入力を必要としない操作性の良さは、しっかりと継承しており、プレイヤーは煩雑な操作に惑わされることなく、物語に集中することができる。深遠なMYSTの世界を、より深く味わうことができる作品となりそうだ。





リアルタイムで風景が変化する新たなMYSTの世界。すべてが3D化されたため、自分が本当にその場所を歩いているような感覚を与える

### シリーズ最新作「MYST Ⅲ：EXILE」の完全日本語版も発売決定

同じくマイピックから、MYSTシリーズの最新作である「MYST Ⅲ：EXILE」の完全日本語版が2000年3月に発売されることが決定した。シリーズの伝統とも言える、どこか不思議な雰囲気を持ったグラフィックにはさらに磨きが掛かり、周囲360度を見渡せるなどの新機能も追加されている。多くのファンを魅了してきたMYSTシリーズの面白さが、どのように進化しているのか楽しみである。




美しい自然と壮麗な建造物の調和。柔らかく、少し奇妙な雰囲気はMYSTシリーズ共通のものであり、ファンを引きつける魅力の一つであろう

## 20人まで同時プレイが可能なサッカーゲーム「クレイジーサッカー」が日本上陸

コンピュータ・イメージ研究所は、韓国のゲームメーカーであるアダムソフトが開発したネットワーク対応のサッカーゲーム「クレイジーサッカー」のサービスを日本国内において2000年12月より開始する。クレイジーサッカーは、インターネットを利用した20人までの同時プレイが可能なサッカーゲーム。いわゆる正統派のサッカーゲームとは違い、"雷シューズ""隠れマント""爆弾""スタミナドリンク"などのアイテムを使ったユニークなプレイが楽しめるのが特徴だ。日本国内でのサービス開始時には、ゲーム中の文字が完全に日本語化され、プレイヤー同士のチャットも日本語で行うことが可能となる。また、対戦相手を探すためのロビーサーバーも設置され、プレイヤーはそこで仲間を手軽に募ってゲームを開始することができるのだ。

このゲームをプレイするには、ホームページからクライアントソフトをダウンロードする必要がある。ソフト自体は無料で入手可能。しかも、12月のサービス開始から3ヵ月は試験運用となっているので、この期間はすべてのプレイヤーが無料でゲームを楽しむことができる。正式サービス開始後は、プレイした時間に対して課金されていくシステムになる予定だ。





コミカルなアイテムを駆使した型破りなプレイが楽しめるクレイジーサッカー。試合時間やルールを好きなように変更することもできる(画面は韓国語版)



コンピュータ・イメージ研究所公式ホームページ　http://www.cilab.co.jp/

## 手軽に遊べる低価格ネットワーク対応ゲーム「Happy Net 1000」シリーズに新作3タイトルが登場

良心的な価格設定で多くの初心者ユーザーに支持された「SHOCK PRICE 500」シリーズ。その姉妹シリーズとも言うべき「Happy Net 1000」の新作3タイトル「Jong Plugged～みんなで麻雀」「タイピングヒーロー」「Escape!～迷走街脱出遊戯」が2000年12月6日に同時発売される。価格はすべて1,000円。

このシリーズの特徴は、低価格ながらネットワーク機能を活用した面白さを実現している点。例えばJong Pluggedなら、So-netのParty Crewのサーバーに接続すれば、ユーザー同士の対戦が可能。Escape!では、ステージをクリアするための隠されたヒントを専用サイトから得ることができるなど、その広がり方はタイトルによってさまざまだ。もしもあなたの周りに、ネットワークゲームの楽しさを知らない人がいたら、手軽に楽しめるこのシリーズを勧めてみてはいかがだろうか?

**Jong Plugged～みんなで麻雀**



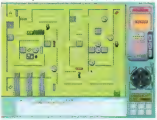
Party Crewのコンテンツとしても人気の麻雀ゲーム。対戦で好成績を残せば、ホームページ上のランキングに自分の名前が登録される

**タイピングヒーロー**




ネットワーク対戦も可能なタイピングゲーム。コンピューターと勝負するシングルプレイには、ストーリーモードも用意されている

**Escape!～迷走街脱出遊戯**



パズル要素の強いダンジョン脱出ゲーム。専用サイトにアクセスして、クリアのヒントを得たり、新たなダンジョンをダウンロードしたりできる

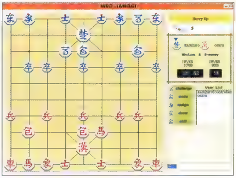


Happy Net 1000公式ホームページ　http://cdrom.sme.co.jp/HappyNet/

## インターネット上で開催される頭脳、知能のオリンピック

マインドスポーツオリンピアド（以下、MSO）は1997年にイギリスで始まった頭脳、知能を競い合うゲームの大会で、チェス、将棋、リバーシなどのゲームをオリンピック競技に見立ててプレイしている。毎年ロンドンでは世界大会も行われている。

日本でこのMSOを運営するエムエスオージャパンは、現在、インターネット上でゲームの対戦が可能なホームページ（http://www.msojapan.com/）を開設している。韓国のサーバーに接続してゲームをプレイする方式となっており、接続には会員登録が必要だ。現在、プレイできるのは英語版の囲碁、チャンギ（韓国将棋）、連珠、チェス、リバーシの5種類で、今後、日本語で対戦が楽しめるゲームも追加されていく予定だ。また、エムエスオージャパンでは、「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」や「STARCRAFT」などのネットワークゲームの、日本語でチャットが行えるマッチングサーバーを提供するサービスも準備中である（英語版は稼動中）。



韓国将棋チャンギの対戦画面。もちろん、ゲーム中にチャットを楽しむこともできる

## ネットで楽しむタイピングゲームが続々登場

パソコン利用者が増加するにつれて、素早いキー入力の練習が行えるタイピングゲームに注目が集まっている。セガから2000年12月7日に発売される「ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド」のパソコン版は、ガンシューティング「ザ ハウス オブ ザ デッド」の内容に基づいたキー入力の練習ソフトだ。画面上に表示される指示に従ってキーボードから文字入力を行い、迫り来るゾンビを倒すという内容で、単なるタイピング練習ソフトとは異なり、さまざまなアイテムが登場するなど、ゲーム性が高い。パソコン版オリジナル機能として、2名までのネットワーク対戦がインターネットを介して行える。




ザ・タイピング・オブ・ザ・デッドで入力する文章には、思わず笑ってしまう内容のものもある



また、インターネット上でキー入力の練習ができるホームページも登場している。このホームページはパソコン教室を経営しているアプレットが開設した“アプレットタイピングスクール”（http://tv.applet.co.jp/typing/）で、Shockwaveを利用したタイピングゲームが用意されており、だれでも無料で素早いキー入力の練習が楽しめる。ゲームで高得点を出すと用意されたランキングに登録される仕組みだ。ワープロソフトでタイピングの練習をするよりも、こういったゲームを利用して楽しく素早いキー入力をマスターしてはどうだろうか。




こちらはアプレットタイピングスクールの画像。手軽にタイピングゲームが楽しめる

## 国内ニュース総チェック

### 10／6　無料で楽しめるShockwave版エジプチアンゲーム

ボーステックから2000年10月27日に発売された「エジプチアンゲーム」のShockwave版が同社のホームページ（http://www.bothtec.co.jp/）で公開されている。エジプチアンゲームでは、アフリカ・中近東などで遊ばれている“マンカラ”、古代エジプトで遊ばれていた双六に似たルールの“セネト”など伝統的な5種類のボードゲームを楽しむことができる。Shockwave版では1人用プレイだけがサポートされており、エジプチアンゲームに用意されているゲームのうち4種類を無料でプレイすることが可能だ。

### 10／16　日本システムサプライ ネットワークゲームのサービスを停止

オンラインRPG「ライフストーム」などをリリースしてきた日本システムサプライが、同社の公式ホームページ（http://www.titan.co.jp/）上で業務の継続が困難になったと発表し、「ライフストーム」「ライフストーム2」のサービスが停止されることになった。なお、ネットワークゲームのサービスを提供している“ゲーマーズドリーム”（http://www.dp.gamersdream.ne.jp/）で運営されている日本システムサプライのタイトル「ストーンエイジ」のサービスがどうなるかは現在検討中とのことで、方針が決定され次第、ゲーマーズドリームのホームページに情報が掲載される予定だ。現在サポートに関しては3タイトルともに中止されている。

### 10／18　「DIABLO Ⅱ」日本語公式ホームページがオープン

2000年10月18日に「DIABLO Ⅱ」日本語版がついに発売された。それに合わせて、発売元であるカプコンはBlizzard Entertainment社と共同でDIABLO Ⅱ日本語版公式ホームページ（http://www.capcom.co.jp/diablo2/）をオープンしている。ホームページではDIABLO Ⅱのストーリー概略やシステムの紹介などが掲載されているほか、サウンドデータやオリジナルの壁紙がダウンロードできるサービスも用意されている。




ホームページには美しい壁紙が多数用意されており、自由にダウンロードできる

### 10／23　ネットワークゲーム 「キングダムオブカオス」がリニューアル

アイデアファクトリーは、ブラウザー上で楽しめる同社のオンラインゲーム「キングダムオブカオス」（http://www.if-kingdom.com/）を11月1日より「キングダムオブカオス Ver.2」へリニューアルすると発表した。キングダムオブカオスはインターネット上に構築された仮想世界ネバーランドにおいて、住宅を購入したり、王宮に勤務したりといった生活を楽しむという内容。キングダムオブカオス Ver.2ではアイテムの売買が可能になり、新国家が登場するなど、新たな要素が追加されている。なお、キングダムオブカオス Ver.2をプレイするには会員登録と月額300円の料金が必要となる。また、無料のモードも用意されており、一部の機能が制限されているが、会員登録した月の月末まではプレイ可能だ。

### 10／26　ネットワーク対戦が可能になった DC版の「エアロダンシングi」発売決定

CSK総合研究所はDreamcast用ソフト「エアロダンシングi」を「エアロダンシング」シリーズ第5弾タイトルとして2001年に発売すると発表した。エアロダンシングiで登場する機体は30種類以上となり、対地攻撃も可能になる。30以上のミッションが存在し、変化に富んだミッションをプレイすることで、自然と操縦技術が身に付く内容になるという。なお、Dreamcast版の同シリーズでは初となる4人同時のネットワーク対戦もサポートされる予定だ。



マルチプレイでは対戦のほかに、協力して戦うモードも用意される予定だ



Illustrator:Kazuo Watanabe

# 杉山淳一のインサイドトーク

文／杉山淳一

さまざまな情報網を駆使して、いろいろな話題を提供していくこのページ。ゲーム業界で起こった大きな出来事や注目すべき事柄について独自の考察を加えながら、ちょっと変わった角度で解説していくことにしよう。今回は、ゲームを買うときにどうしても気になる、巨大なパッケージにまつわる話だ。

## ゲームの箱は20世紀の遺産？

### 面白くても買いにくい ゲームのパッケージは間違いだらけだ

ゲームに限らず、パソコンソフトのパッケージのほとんどはA4変形サイズ、またはB5変形サイズだ。中味はCD-ROM1枚にマニュアルの小冊子、ユーザー登録はがき1枚。これだけの品物を売るために、その容積の10倍以上もの大きさでパッケージングされているわけだ（そんな商品は、ほかには宝飾品くらいしかない）。ボクは常々、このサイズは無駄だと思っていたし、パソコンゲームソフト市場にブレーキをかける要因の一つだと感じている。

この巨大なパッケージのメリットはただ一つ。“店頭で目立つ”ことだけだ。その一方で、デメリットを挙げると切りがない。まず、流通コストの問題。箱が大きければ、その分だけ段ボールに詰められる商品の数は減るわけだから、相対的に1個当たりの輸送コストは大きくなる。次に、店頭の在庫の問題。大き過ぎるパッケージのおかげで、商品棚に置ける数は少なくなってしまう。ゲームソフトの中でも、パソコン用のものは比較的高価な部類に入るが、パソコンショップにしてみれば1万円前後のものは低価格商品だ。単価が安い上に場所を取るという、最悪なカテゴリーがパソコンゲームなのである。

もし、パソコンゲームが現在のコンソールゲームのようなCDケース程度のパッケージになれば、ゲーム売り場にはもっと多くの種類のゲームが置かれるはずだ。集客率も上がるだろうし、パソコンゲーム売り場を撤去してしまった郊外の家電販売店も、売れ筋のタイトルだけでも置いてみようかという気持ちになるだろう。レンタルビデオ店がDVDに力を入れるのは、今までと同じ店舗面積で、大規模店並みの在庫がそろえられるからではないか。いずれにせよ、消費者の目に触れる場所に置かないことには、商品は売れない。これは商売の鉄則である。

そして、最も憂慮すべきデメリットは、あの箱のおかげで消費者の購買意欲が削がれていることだ。ビジネスかばんには入らないし、営業回りの途中でパソコンゲームを買ったら、上司や取引先に一目瞭然だ。それに、満員電車やバスで大きなパッケージの袋を持っていると邪魔になる。しかも、1万円前後の価格が付いたものがあの大きさで200グラム前後の軽さでは、棚から手に取ってレジに行く間に損をした気持ちになってしまう。はっきり言うと、パソコンゲームは“買い心地”が悪過ぎる、ということだ。

### ゲーム流通の理想とは コンパクトな大容量メディアだ！

パソコンゲームの流通も変わり始めている。多くの識者は、これからのソフトウェアはダウンロード販売だと言うけれど、これはうがった見方だと思う。ダウンロード販売は売る側には便利だが、買う側は楽しくない。通信費は無料ではないし、突然クラッシュする可能性のあるハードディスクというメディアに、数千円も支払ったソフトを保存しておくのは不安だ。結局は、CD-RやMOにバックアップを取ることになるだろう。ならば、初めからまともなメディアで買いたいものだ。ボクが古いタイプ人間なのかもしれないが、“モノ”があると安心するし、パッケージが介在することで始まるお店とのコミュニケーションも大切だと思う。

エンターテインメントに関するソフトは、パッケージを含めた買い心地も楽しみたい。しかし、それにしても今のパッケージは大き過ぎる。CDケースサイズでじゅうぶんだ。マニュアルはPDFファイルでもいい。必要な部分だけプリントすれば用は足りるのだから。パソコンゲームメーカーさん、どうかパッケージを小さくしてください。箱の大きさを張り合うよりも、ゲームの中身で競ってほしい、とボクは思う。

### ソフトの収納は激安アイテムを活用せよ

ボクの年末の大掃除は、各種ソフトの箱の処分がメインだ。遊び終わったゲームやこれから遊ぶために購入したゲームなどが積み上げられて、部屋の空間を埋め尽くしている。今にも崩れそうで心許ないし、その山を見上げるたびにため息が出てしまう。

そんなボクの解決策は、100円ショップで売っているプラスチック製の透明なケースだ。これなら、CD-ROMとマニュアル、パッケージから切り取った表紙も収まって、容積を3分の1ほどに圧縮できる。CDショップにはもっとおしゃれに収納できるCDケースが売っているし、マニュアルを本棚に保管する方法もある。しかし、CD-ROM10枚を収納するケース自体が3,000円もしたのでは、1枚のCDを保管するコストに300円もかかったことになる。それなら、音楽CDをもう1枚買った方が楽しい。収納用アイテムは安物で良いのだ。

ちなみに、コンソール機用のソフトは音楽CDを160枚も収納できる台所用ストッカーに保管している。この台所ストッカーは3,000円ほどで、CD-ROMの1枚当たりの収納コストは約18円。パソコンゲームもCDサイズになれば、既存の安い収納用品が使えて助かるのだけれど。





ここに積み上げたパッケージはボクの手元にあるパソコンソフトのほんの一部だが、100円ショップで購入したケースに入れると、容積はこんなに減る。CD-ROM1枚のゲームソフトなら、一つのケースに2タイトルから3タイトル分が収容できる。積み上げられた箱の乱雑さに怒っていた家族も、大喜びだ



国内外の売れ行きが一目で分かる

# パソコンゲーム売り上げ

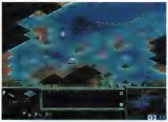
## Age of Empires II 拡張パック:覇者たちの光陰

"アッティラ" "エル シッド" "モクテスマ" "覇者たちの戦い"という四つのキャンペーンが追加されたアドオンパック。各文明のバランスなどが修正されたほか、11の新ユニット、26のテクノロジーが追加されており、さらにバリエーション豊かなゲーム内容になっている。



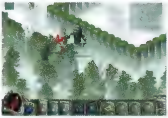
## シド・マイヤーズ アルファ・ケンタウリ 完全版

破滅を迎えた地球を脱出した人々が、新たな星系で文明を発展させていくSF戦略シミュレーション。このパッケージにはアドオンパックである「エイリアン・クロスファイア」も同梱されており、最大14の党派による勢力争いを楽しむことができる。



## アプサラス

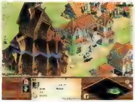
オンラインRPGならではの魅力を追求した「アプサラス」。ダンジョン探索には制限時間が設けられている一方、パーティー全体の攻撃力を上げるために必要な"覚醒度"は、いったん外に出るとリセットされてしまう。そのため、素早い行動と優れた戦略が要求されるのだ。



2000年10月調べ

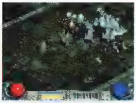
### 1 Age of Empires II 拡張パック:覇者たちの光陰 (NEW)

マイクロソフト　オープン
アドオンパック
☎03-5454-2300



### 2 DIABLO II (1↘)

カプコン　8,800円
アクションRPG
☎052-760-0335



### 3 ウルティマ オンライン ルネッサンス・エディション (7↗)

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　2,980円
RPG
☎03-5436-6499



| 順位 | タイトル | 前回 | メーカー・価格・ジャンル・問い合わせ先 |
|---|---|---|---|
| 4 | シド・マイヤーズ アルファ・ケンタウリ 完全版 | NEW | エレクトロニック・アーツ・スクウェア　8,980円<br>戦略シミュレーション<br>☎03-5436-6499 |
| 5 | アプサラス | NEW | コーエー　8,800円<br>RPG<br>☎03-5449-2581 |
| 6 | BALDUR'S GATE II : SHADOWS OF AMN | NEW | セガ　7,800円<br>RPG<br>☎0570-000-354 |
| 7 | ショーグン トータル ウォー 完全日本語版 | NEW | エレクトロニック・アーツ・スクウェア　7,800円<br>リアルタイム戦略シミュレーション<br>☎03-5436-6499 |
| 8 | GRAND PRIX 3 | 5↘ | マイピック　8,800円<br>レーシング<br>☎03-5805-3629 |
| 9 | Age of Empires II : The Age of Kings | 外↗ | マイクロソフト　オープン<br>リアルタイム戦略シミュレーション<br>☎03-5454-2300 |
| 10 | ICEWIND DALE | NEW | セガ　9,800円<br>RPG<br>☎0570-000-354 |

マークはマルチプレイに対応していることを表します

■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、T・ZONE江坂店(TEL06-6190-7516)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

# ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今月は新作がめじろ押しだ。中でも、「Age of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光陰」は前評判どおりの好調な売れ行きである。アメリカでは久々に大きな変動が見られたが、そのうちの7タイトルがシミュレーションとなっており、今まさに注目のジャンルと言えるだろう。

## USA SEPTEMBER 2000

### 1 THE SIMS : LIVIN' LARGE

NEW

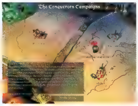
エレクトロニック・アーツ
$26



### 2 Age of Empires Ⅱ : Conquerors Expansion

NEW

マイクロソフト
$27





### 3 THE SIMS

2↘

エレクトロニック・アーツ
$42



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | ROLLER COASTER TYCOON | 3↘ | ハズブロー・インタラクティブ | $26 |
| 5 | DIABLO Ⅱ | 1↘ | Havas Interactive社 | $51 |
| 6 | SIM THEME PARK | 外↗ | エレクトロニック・アーツ | $20 |
| 7 | Madden NFL 2001 | NEW | エレクトロニック・アーツ | $35 |
| 8 | WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2ND EDITION | 4↘ | ディズニー | $19 |
| 9 | Age of Empires Ⅱ : The Age of Kings | 6↘ | マイクロソフト | $44 |
| 10 | STARCRAFT | 5↘ | Havas Interactive社 | $30 |

資料提供. PC Data(http.//www.pcdata com)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr, Suite204, Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

### THE SIMS : LIVIN' LARGE

人間の生活そのものをテーマにした「THE SIMS」の息の長い人気には、本当に驚かされる。新たに発売されたアドオンパック「THE SIMS：LIVIN' LARGE」の売れ行きも絶好調。五つの新しい職業が選べるようになったほか、登場するSIMたちが最大400人までに増加しており、飽きのこないプレイが楽しめる。



### Madden NFL 2001

選手たちの身長や体重までもがゲーム内での動きに影響するという、アメリカンフットボールをテーマにした本格派スポーツゲーム。「Madden NFL 97」からスタートしたこのシリーズはPlayStationやNintendo 64などにも移植され、今ではこのジャンルを代表するタイトルとなっている。



### World Charts Foundation

（10月23日時点）

| | |
|---|---|
| 1 | DIABLO Ⅱ |
| 2 | BALDUR'S GATE Ⅱ |
| 3 | PLANESCAPE TORMENT |
| 4 | ICEWIND DALE |
| 5 | HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ |
| 6 | Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings/Conquerors |
| 7 | DEUS EX |
| 8 | UNREAL TOURNAMENT |
| 9 | Sid Meier's ALPHA CENTAURI/ALIENS CROSSFIRE |
| 10 | THE SIMS／LIVIN' LARGE |

資料提供 World Charts Foundation
(http://www worldcharts.com/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される



## ソフトウェア
# リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に●が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

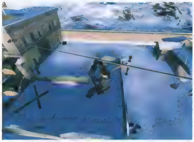
| 発売時期（予定） | | タイトル | 発売元 | ジャンル | 価格 | 問い合わせ先 | 対応OS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2000年11月30日 | ● | DELTA FORCE：LAND WARRIOR | マイクロマウス | コンバットアクション | 未定 | 03-5352-7609 | Win 95･98 |
| 2000年11月下旬 | ● | RAINBOW SIX：COVERT OPS ESSENTIALS | マイクロマウス | コンバットアクション | 8,800円 | 03-5352-7609 | Win 95･98 |
| 2000年11月 | ● | RAINBOW SIX 正式ライセンス版（Mac版） | サイバーフロント | コンバットアクション | 7,800円 | 052-779-6549 | Mac |
| 2000年11月 | ● | BANG! GUNSHIP ELITE | マイクロマウス | スペースコンバットシューティング | 6,800円 | 03-5352-7609 | Win 95･98 |
| 2000年12月1日 | ● | 4×4 EVOLUTION | P&A | レーシング | 5,800円 | 042-525-9501 | Win 95･98 |
| 2000年12月1日 | ● | 4×4 EVOLUTION（Mac版） | P&A | レーシング | 5,800円 | 042-525-9501 | Mac |
| 2000年12月1日 | | タイピング大相撲 横綱 | アンバランス | タイピングゲーム | 2,980円 | 03-5283-3625 | Hybrid |
| 2000年12月1日 | | PCゲームBESTシリーズ Vol.41 ロックマンX | サイバーフロント | アクション | 2,480円 | 052-779-6549 | Win 95･98･Me |
| 2000年12月1日 | | PCゲームBESTシリーズ Vol.42 キス・オブ・マーダー | サイバーフロント | 推理アドベンチャー | 2,480円 | 052-779-6549 | Win 95･98･Me |
| 2000年12月1日 | | PCゲームBESTシリーズ Vol.43 黄金の羅針盤 | サイバーフロント | 推理アドベンチャー | 2,480円 | 052-779-6549 | Win 95･98･Me |
| 2000年12月1日 | ● | UNREAL TOURNAMENT：Game of the Year Edition 正式ライセンス版 | サイバーフロント | 3Dシューティング | 7,800円 | 052-779-6549 | Win 95･98 |
| 2000年12月1日 | ● | Combat Flight Simulator 2：WWII Pacific Theater 日本語版 | マイクロソフト | フライトシミュレーター | オープン | 03-5454-2300 | Win 95･98･2000･Me |
| 2000年12月1日 | ● | Crimson Skies 日本語版 | マイクロソフト | アクションアドベンチャー | オープン | 03-5454-2300 | Win 95･98･2000･Me |
| 2000年12月1日 | ● | Midtown Madness 2 日本語版 | マイクロソフト | レーシングアクション | オープン | 03-5454-2300 | Win 95･98･2000･Me |
| 2000年12月1日 | ● | GP500 価格改訂版 | マイピック | レーシング | 4,980円 | 03-5805-3629 | Win 95･98 |
| 2000年12月1日 | ● | ヨーロピアン エアー ウォー 価格改訂版 | マイピック | フライトシミュレーター | 3,980円 | 03-5805-3629 | Win 95･98 |
| 2000年12月1日 | | GREATシリーズ THIEF GOLD | メディアカイト | 3Dアクションアドベンチャー | 3,600円 | 03-5449-2581 | Win 95･98 |
| 2000年12月1日 | | ULTRA2000シリーズ 落雀 | メディアカイト | パズルアクション | 2,000円 | 03-5449-2581 | Win 95･98･NT･2000 |
| 2000年12月2日 | ● | ゴルフダイジェスト ベストセレクション 葛城ゴルフ倶楽部 | トワイライトエクスプレス | スポーツ | 3,800円 | 03-5979-7495 | Win 95･98 |
| 2000年12月2日 | ● | ゴルフダイジェスト ベストセレクション 太平洋クラブ御殿場コース | トワイライトエクスプレス | スポーツ | 3,800円 | 03-5979-7495 | Win 95･98 |
| 2000年12月2日 | | ジャパンシーナリーシリーズ1「関東・甲信越 for Flight Simulator2000」 | トワイライトエクスプレス | フライトシミュレーター | 5,800円 | 03-5979-7495 | Win 98･2000･Me |
| 2000年12月6日 | ● | Happy Net 1000シリーズ：Escape!～迷走街脱出遊戯 | ソニー・ミュージックエンタテインメント | ダンジョンアドベンチャー | 1,000円 | 03-5210-2476 | Hybrid |
| 2000年12月6日 | ● | Happy Net 1000シリーズ：Jong Plugged～みんなで麻雀 | ソニー・ミュージックエンタテインメント | 麻雀 | 1,000円 | 03-5210-2476 | Hybrid |
| 2000年12月6日 | ● | Happy Net 1000シリーズ：タイピングヒーロー | ソニー・ミュージックエンタテインメント | タイピング＋カードゲーム | 1,000円 | 03-5210-2476 | Hybrid |
| 2000年12月6日 | | SHOCK PRICE 500シリーズ：缶蹴り ～KICK KICK KICK | ソニー・ミュージックエンタテインメント | アクション | 500円 | 03-5210-2476 | Hybrid |
| 2000年12月6日 | | SHOCK PRICE 500シリーズ：撃沈！ | ソニー・ミュージックエンタテインメント | シューティング | 500円 | 03-5210-2476 | Hybrid |
| 2000年12月6日 | | SHOCK PRICE 500シリーズ：射的 | ソニー・ミュージックエンタテインメント | シューティング | 500円 | 03-5210-2476 | Hybrid |
| 2000年12月6日 | | SHOCK PRICE 500シリーズ：聴牌 ～TENPAI | ソニー・ミュージックエンタテインメント | パズル | 500円 | 03-5210-2476 | Hybrid |
| 2000年12月7日 | ● | FIFA2001 ワールドチャンピオンシップ | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | スポーツ | 7,980円 | 03-5436-6499 | Win 95･98 |
| 2000年12月7日 | | シムピープル デラックス（ハッピーライフ！ データセット同梱） | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | シミュレーション | 5,980円 | 03-5436-6499 | Win 95･98 |
| 2000年12月7日 | | 英雄伝説IV「朱紅い雫」 | 日本ファルコム | RPG | オープン | 042-527-6501 | Win 95･98･2000･Me |
| 2000年12月7日 | | エアポート タイクーン 完全日本語版 | マイピック | 空港経営シミュレーション | 8,800円 | 03-5805-3629 | Win 95･98 |
| 2000年12月7日 | ● | EVERQUEST拡張パック：THE SCARS OF VELIOUS | ユービーアイ ソフト | RPG | 3,800円 | 052-760-3691 | Win 95･98 |
| 2000年12月8日 | ● | QUAKE III TEAM ARENA（QUAKE III ARENA ミッションパック） | P&A | 3Dシューティング | 4,800円 | 042-525-9501 | Win 95･98 |
| 2000年12月8日 | | レゴ・ロックレイダー 日本語版 | アイドス・インタラクティブ | アクション | オープン | 052-775-8380 | Win 95･98 |
| 2000年12月8日 | | GREATシリーズ トゥームレイダー3 ロストアーティファクト | メディアカイト | 3Dアクションアドベンチャー | 3,600円 | 03-5449-2581 | Win 95･98 |
| 2000年12月8日 | | ULTRA2000シリーズ ぱくぱくアニマル | メディアカイト | パズルアクション | 2,000円 | 03-5449-2581 | Win 95･98 |
| 2000年12月15日 | | BLAIR WITCH VOLUME 2：THE LEGEND OF COFFIN ROCK | P&A | 3Dアクションアドベンチャー | 5,800円 | 042-525-9501 | Win 95･98 |
| 2000年12月15日 | | アルファーリンクリアル | アイマジック | シミュレーション | 8,800円 | 058-275-2576 | Win 98･2000･Me |
| 2000年12月15日 | ● | 柿木将棋V | アスキー | 将棋 | 9,800円 | 03-5351-8901 | Win 95･98･2000 |
| 2000年12月15日 | | 電車でGO！ 名古屋鉄道編 | アンバランス | 電車運転シミュレーション | 5,980円 | 03-5283-3625 | Win 95･98･Me |
| 2000年12月15日 | | 釣道3 ～ルアーフィッシング編～ | システムソフト | シミュレーション | 8,800円 | 052-779-6549 | Win 95･98･Me |
| 2000年12月15日 | ● | サドンストライク 日本語版 | ズー | リアルタイム戦略シミュレーション | 9,800円 | 0268-38-1561 | Win 95･98･2000 |
| 2000年12月15日 | ● | B-17 THE FLYING FORTRESS II：THE MIGHTY EIGHTH | マイピック | フライトシミュレーター | 7,800円 | 03-5805-3629 | Win 95･98 |
| 2000年12月15日 | | バリュー9路盤囲碁 | マグノリア | テーブルゲーム | オープン | 058-275-2576 | Win 95･98･2000 |
| 2000年12月15日 | | バリュー五目並べ | マグノリア | テーブルゲーム | オープン | 058-275-2576 | Win 95･98･2000 |
| 2000年12月15日 | | バリューパック | マグノリア | テーブルゲーム | 3,210円 | 058-275-2576 | Win 95･98･2000 |
| 2000年12月15日 | | バリューバックギャモン | マグノリア | テーブルゲーム | オープン | 058-275-2576 | Win 95･98･2000 |
| 2000年12月15日 | | GREATシリーズ 億万長者 | メディアカイト | テーブルゲーム | 4,800円 | 03-5449-2581 | Win 95･98 |
| 2000年12月15日 | | ザ リアル カー シミュレーター"R" ～NISSAN EDITION～ | メディアカイト | レーシング | 6,800円 | 03-5449-2581 | Win 95･98･Me |
| 2000年12月18日 | | ウィザードリィ エンパイア | スターフィッシュ | ダンジョン探索RPG | 5,800円 | 03-3366-1552 | Win 95･98 |
| 2000年12月21日 | | シムピープル（Mac版） | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | シミュレーション | 7,980円 | 03-5436-6499 | Mac |
| 2000年12月21日 | ● | ウォーロード バトルクライ 完全日本語版 | マイピック | リアルタイム戦略シミュレーション | 8,800円 | 03-5805-3629 | Win 95･98 |

## 要チェック！ ズームイン新着タイトル

**3Dシューティング**

発売元　：アイドス・インタラクティブ
発売時期：2001年春

### PRPJECT IGI



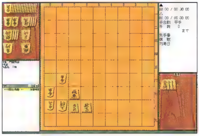
練り込まれた物語が展開される3Dシューティング。アクションだけでなく、戦略性も必要とされるゲームシステムになっており、多種多様な武器や機器を活用しながらミッションを達成していく。また、ケーブルカーやヘリコプター、さらには戦闘機や戦車にまで乗り込むことも可能で、自由度の高いプレイが楽しめそうだ。

**将棋**

発売元　：アスキー
発売時期：2000年12月15日

### 柿木将棋V

AIの強さに定評があるアスキーの「柿木将棋」シリーズ最新作。本作では4段クラスの棋力を実現している。AIの強さや戦型は自由に設定できるため、プレイヤーの腕に応じた対局が楽しめる。また、AIは学習機能を搭載しているため、常にスリリングな勝負が繰り広げられるだろう。もちろん、ネットワーク対戦にも対応している。





| 発売時期(予定) | タイトル | 発売元 | ジャンル | 価格 | 問い合わせ先 | 対応OS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2000年12月21日 | エネミーエンゲージ ~コマンチvsホーカム~ 完全日本語版 | マイピック | ヘリコプターシミュレーション | 7,980円 | 03-5805-3629 | Win 95・98 |
| 2000年12月22日 | ウイニングポスト5 | コーエー | 競馬シミュレーション | 1万1,800円 | 045-561-6861 | Win 95・98・2000・Me |
| 2000年12月22日 | ヴァンパイア:ザ・マスカレード リデンプション 完全日本語版 | サイバーフロント | RPG | 9,800円 | 052-779-6549 | Win 95・98・Me |
| 2000年12月22日 | ザ・キングオブファイターズ'99 エヴォリューション | サイバーフロント | 格闘アクション | 7,800円 | 052-779-6549 | Win 95・98・Me |
| 2000年12月22日 | 天下統一Ⅲ | システムソフト | 戦国シミュレーション | 1万800円 | 092-752-5264 | Win 95・98・2000・Me |
| 2000年12月23日 | リアルミスト 完全日本語版 | マイピック | 3Dアドベンチャー | 6,980円 | 03-5805-3629 | Win 95・98 |
| 2000年12月 | TOMB RAIDER CHRONICLES | アイドス・インタラクティブ | 3Dアクションアドベンチャー | 未 定 | 052-775-8380 | Win 95・98 |
| 2000年12月 | COLIN McRAE RALLY 2.0 | イマジニア | レーシング | 8,800円 | 03-3343-8900 | Win 95・98 |
| 2000年12月 | アイスウインド・デイル 完全日本語版 | セガ | RPG | 未 定 | 0570-000-354 | Win 95・98 |
| 2000年12月 | ザ・タイピング・オブ・ザ デッド | セガ | タイピングゲーム | 未 定 | 0570-000-354 | Win 95・98・2000・Me |
| 2000年12月 | Metal Gear Solid | マイクロソフト | アクションアドベンチャー | 未 定 | 03-5454-2300 | Win 95・98・2000・Me |
| 2000年12月 | MECHWARRIOR 4 VENGEANCE | マイピック | 3Dアクション | 7,800円 | 03-5805-3629 | Win 95・98 |
| 2000年12月 | キング オブ アーデニア ~魔導王国の夜明~ 完全日本語版 | マイピック | 戦略シミュレーション | 8,800円 | 03-5805-3629 | Win 95・98 |
| 2000年12月 | ミグアレイ 完全日本語版 | マイピック | フライトシミュレーター | 7,800円 | 03-5805-3629 | Win 95・98 |
| 2001年1月19日 | トゥーム・レイダー クロニクル 日本語版 | アイドス・インタラクティブ | 3Dアクションアドベンチャー | 未 定 | 052-775-8380 | Win 95・98 |
| 2001年1月26日 | ルーラの♥セクシーピンボール | ズー | ピンボール | 4,300円 | 0268-38-1561 | Win 95・98 |
| 2001年1月 | ザ・DATUSARAシリーズ 喫茶店、始めちゃいました。 | アンバランス | 経営シミュレーション | 未 定 | 03-5283-3625 | Win 95・98 |
| 2001年1月 | Flight Simulator 98・2000アドオン:エアポート2000 ~世界の空港~ Vol.2 | イマジニア | フライトシミュレーター | 5,800円 | 03-3343-8900 | Win 95・98 |
| 2001年1月 | LE MANS 24 HOURS | サイバーフロント | レーシング | 未 定 | 052-779-6549 | Win 95・98 |
| 2001年1月 | PCゲームBESTシリーズ QUAKE Ⅱ | サイバーフロント | 3Dシューティング | 2,980円 | 052-779-6549 | Win 95・98・Me |
| 2001年1月 | PCゲームBESTシリーズ パズルボブル3 | サイバーフロント | パズルアクション | 2,480円 | 052-779-6549 | Win 95・98・Me |
| 2001年1月 | PCゲームBESTシリーズ ブルー・シカゴ・ブルース | サイバーフロント | 推理アドベンチャー | 2,980円 | 052-779-6549 | Win 95・98・Me |
| 2001年1月 | ジャパンシーナリーシリーズ2「中部・近畿 for Flight Simulator2000」 | トワイライトエクスプレス | フライトシミュレーター | 5,800円 | 03-5979-7495 | Win 98・2000・Me |
| 2001年2月9日 | サクリファイス 日本語版 | ズー | 3D戦略シミュレーション | 8,800円 | 0268-38-1561 | Win 95・98・Me |
| 2001年2月 | デュース・エックス 完全日本語版 | アイドス・インタラクティブ | アクションRPG | 未 定 | 052-775-8380 | Win 95・98 |
| 2001年2月 | 大戦略Ⅵ インテグラル | システムソフト | 戦略シミュレーション | 9,800円 | 092-752-5264 | Win 95・98・2000・Me |
| 2001年2月 | Links 2001 日本語版 | マイクロソフト | スポーツ | 未 定 | 03-5454-2300 | Win 95・98・2000・Me |
| 2001年3月 | ティル・ナ・ノーグ | システムソフト | RPG | 8,800円 | 092-752-5264 | Win 95・98・2000・Me |
| 2001年3月 | シープ(仮) 日本語版 | ズー | パズルアクション | 未 定 | 0268-38-1561 | Win 95・98・2000 |
| 2001年4月 | ジャパンシーナリーシリーズ3「東北・北海道 for Flight Simulator2000」 | トワイライトエクスプレス | フライトシミュレーター | 5,800円 | 03-5979-7495 | Win 98・2000・Me |
| 2001年5月 | MAX PAYNE | P&A | 3Dアクション | 未 定 | 042-525-9501 | Win 95・98 |
| 2001年7月 | ジャパンシーナリーシリーズ4「西日本・沖縄 for Flight Simulator2000」 | トワイライトエクスプレス | フライトシミュレーター | 5,800円 | 03-5979-7495 | Win 98・2000・Me |
| 2000年冬 | GIANTS ~CITIZEN KABUTO~ | イマジニア | 3Dアクション | 未 定 | 03-3343-8900 | Win 95・98 |
| 2000年冬 | 信長の野望 嵐世紀 | コーエー | 歴史シミュレーション | 1万1,800円 | 045-561-6861 | Win 95・98・2000・Me |
| 2000年 | GRAND PRIX 3 '99 season (拡張パック) | マイピック | レーシング | 5,400円 | 03-5805-3629 | Win 95・98 |
| 2000年 | スターランサー 完全日本語版 | マイピック | スペースコンバットシミュレーション | 8,800円 | 03-5805-3629 | Win 95・98 |
| 2000年 | リスクⅡ 完全日本語版 | マイピック | テーブルゲーム | 7,800円 | 03-5805-3629 | Win 95・98 |
| 2001年春 | BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALES | P&A | 3Dアクションアドベンチャー | 5,800円 | 042-525-9501 | Win 95・98 |
| 2001年春 | DUKE NUKEM FOREVER | P&A | 3Dシューティング | 未 定 | 042-525-9501 | Win 95・98 |
| 2001年春 | FLY! 2 | P&A | フライトシミュレーター | 未 定 | 042-525-9501 | Win 95・98 |
| 2001年春 | RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN | P&A | 3Dシューティング | 未 定 | 042-525-9501 | Win 95・98 |
| 2001年春 | ANACHRONOX | アイドス・インタラクティブ | アクションRPG | 未 定 | 052-775-8380 | Win 95・98 |
| 2001年春 | FATE OF THE DRAGON | アイドス・インタラクティブ | リアルタイム戦略シミュレーション | 未 定 | 052-775-8380 | Win 95・98 |
| 2001年春 | PROJECT IGI | アイドス・インタラクティブ | 3Dシューティング | 未 定 | 052-775-8380 | Win 95・98 |
| 2001年春 | STARTOPIA | アイドス・インタラクティブ | 戦略シミュレーション | 未 定 | 052-775-8380 | Win 95・98 |
| 2001年春 | HOSTILE WATERS | イマジニア | シューティング | 未 定 | 03-3343-8900 | Win 95・98 |
| 2001年春 | LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC | イマジニア | RPG | 未 定 | 03-3343-8900 | Win 95・98 |
| 2001年春 | バルダーズ・ゲートⅡ:シャドウ オブ アムン 完全日本語版 | セガ | RPG | 未 定 | 0570-000-354 | Win 95・98 |
| 2001年春 | マクロス(仮) | ボーステック | シミュレーション | 未 定 | 03-5731-2343 | Win 95・98・Me |
| 2001年 | INCOMING FORCES | イマジニア | シューティング | 未 定 | 03-3343-8900 | Win 95・98 |
| 2001年 | TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOOD OF ARMS | イマジニア | 3Dシューティング | 未 定 | 03-3343-8900 | Win 95・98 |
| 2001年 | アリス イン ナイトメア | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | アクションアドベンチャー | 7,980円 | 03-5436-6499 | Win 95・98 |
| 2001年 | タイガーウッズ PGA TOUR 2001 | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | スポーツ | 7,980円 | 03-5436-6499 | Win 95・98 |
| 2001年 | ブラック&ホワイト(仮) | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | シミュレーション | 未 定 | 03-5436-6499 | Win 95・98 |
| 2001年 | ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE | サイバーフロント | 3Dアクションアドベンチャー | 未 定 | 052-779-6549 | Win 95・98 |
| 2001年 | ANNO 1503 日本語版 | ズー | リアルタイム戦略シミュレーション | 未 定 | 0268-38-1561 | Win 95・98・Me |
| 2001年 | テクノマージ 日本語版 | ズー | RPG | 未 定 | 0268-38-1561 | Win 95・98・Me |
| 2001年 | マフィア 日本語版 | ズー | 3Dアクション | 8,800円 | 0268-38-1561 | Win 95・98・Me |
| 2001年 | レリクス -The 2nd Birth-(仮) | ボーステック | アクションRPG | 未 定 | 03-5731-2343 | Win 98・2000・Me |
| 2001年 | Train Simulator | マイクロソフト | 鉄道シミュレーション | 未 定 | 03-5454-2300 | Win 95・98・2000・Me |
| 2001年 | MechCommander 2 完全日本語版 | マイピック | リアルタイム戦略シミュレーション | 7,800円 | 03-5805-3629 | Win 95・98 |
| 未定 | HEAVY METAL F.A.K.K.2(Mac版) | P&A | 3Dアクションアドベンチャー | 8,800円 | 042-525-9501 | Mac |
| 未定 | RUNE(Mac版) | P&A | 3Dアクションアドベンチャー | 8,800円 | 042-525-9501 | Mac |
| 未定 | 汽車でGO!(仮) | アンバランス | 汽車運転シミュレーション | 未 定 | 03-5283-3625 | Win 95・98・Me |
| 未定 | 10SIX 完全日本語版 | セガ | 3D戦略アクション | 未 定 | 0570-000-354 | Win 95・98 |
| 未定 | Dungeon Siege | マイクロソフト | アクションRPG | 未 定 | 03-5454-2300 | Win 95・98・2000・Me |
| 未定 | COMANCHE 4 | マイクロマウス | ヘリコプターシミュレーション | 未 定 | 03-5352-7609 | Win 95・98 |
| 未定 | SHADOW WATCH | マイクロマウス | 戦略シミュレーション | 未 定 | 03-5352-7609 | Win 95・98 |
| 未定 | Conquest: Frontier Wars 完全日本語版 | マイピック | リアルタイム戦略シミュレーション | 8,800円 | 03-5805-3629 | Win 95・98 |
| 未定 | Loose Cannon 完全日本語版 | マイピック | 3Dアクションアドベンチャー | 8,800円 | 03-5805-3629 | Win 95・98 |

※この情報は2000年10月末日現在のものです。

# コンビニ発売パソコンゲーム情報

全国のコンビニエンスストアでパソコンゲームソフトを販売するデジキューブPCの新作タイトルと、売り上げランキングを掲載する。今月は、2本のタイトルが新たにラインアップに加わった。

## このタイトルに注目!

### セガラリー2

1999年6月に発売されたパソコン版「セガラリー2」が、2,980円という低価格になってコンビニでも販売される。手軽にドリフト走行ができる本作は、幅広い層のユーザーにラリーレースの魅力を体験させてくれるだろう。マルチプレイに対応しているのもうれしい。



### 新作タイトル一覧

| タイトル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|
| ザ・ビストロ ゴールド プラス | プライムシステム | 1,980円 |
| セガラリー2 | セガ | 2,980円 |

### 売り上げランキング

| 順位 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | PostPet TypeLand 打モモ | タイピングゲーム | デジキューブ | 3,600円 |
| 2 | ウィザードリィ リルガミン サーガ | 3Dダンジョン RPG | ローカス | 2,980円 |
| 3 | CR海物語 | パチンコ | アイレムソフトウェアエンジニアリング | 2,480円 |
| 4 | プロパイロット セスナ機マスター最短コース | フライトシミュレーター | イマジニア | 2,980円 |
| 5 | 真・徹萬 | 麻雀 | 加賀テック | 1,980円 |
| 6 | 三国志 Ⅲ | 歴史シミュレーション | コーエー | 2,980円 |
| 7 | ビートマニアBEST打!! | タイピングゲーム | ハンズオン | 4,500円 |
| 8 | ルナティックドーンⅢスタンダード | ファンタジーRPG | アートディンク | 2,980円 |
| 9 | 上海 ダイナスティ | パズル | アクティビジョン | 1,980円 |
| 10 | CRわんわんパラダイス | パチンコ | アイレムソフトウェアエンジニアリング | 2,480円 |

※デジキューブPCブースを設置している全国のコンビニエンスストア、1万8500店舗のPOSデータを基に集計
(集計期間2000年10月4日~2000年10月31日)

# Play Online Spotlight Review



| CPU | Pentium III 800EB MHz |
|---|---|
| メモリー | 128MB |
| ビデオ | SPECTRA 8400 |
| サウンド | MonsterSound MX300 |

**Rei from Chiba**



| CPU | K6-2 333MHz |
|---|---|
| メモリー | 128MB |
| ビデオ | Viper V770 |
| サウンド | SoundBlaster互換 |

**Legion**

p.048



## COMMAND&CONQUER:RED ALERT 2

**Rei from Chiba**

1999年11月号で紹介した「TIBERIAN SUN」以来、久しぶりに同シリーズをプレイしたが、ゲームの基本システムが洗練されていて、シナリオも面白い。架空の組織の対立をテーマにした前作よりも、米露の対立を描いた本作の世界観の方が個人的には好きだ。ゲーム中の操作感に大きな変化は見られないが、最大解像度が800×600ドットから1024×768ドットに引き上げられたのが非常にうれしい。また、ミッション開始前に挿入されるムービーのクオリティーがアップしているように感じた。有名な俳優を起用しているわけではないが、一つのドラマとしても楽しめる。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

**Legion**

オーソドックスなスタイルのリアルタイム戦略シミュレーションだ。ほかのユニットを搭乗させることで攻撃方法が変化する戦車や、機関銃座になれる歩兵など、ユニットが個性的な特殊能力を持っているのが面白い。また、中立の建物を占拠できたり、ユニットが成長したりするシステムが戦略性を高めており、それが本作の大きな魅力にもなっている。キャンペーンでは多彩なマップが用意されており、飽きさせない作りだ。物語が英語で説明されるため、内容を理解するのは大変だが、それを考慮しても買うに値する完成度の高い作品である。

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

p.062



## サクリファイス

**Rei from Chiba**

クリーチャーが登場する3人称視点のゲームであるため、チュートリアルをプレイした段階では雰囲気が「エボルバ」によく似ていると思ったが、本作は紛れもない戦略シミュレーションである。Hardware T&Lに対応した3DグラフィックとEAX 2.0／A3D 2.0に対応した3Dサウンドは、戦略シミュレーションでは類を見ない過去最高の出来だ。広大で高低差があるマップは、見ていて引き込まれそうになるほど気持ちがいいが、プレイヤーキャラクターの操作が煩雑で、ユニットへの命令の出し方もやや複雑であるため、慣れるまでに時間がかかる。

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

**Legion**

まるで3Dアクションのような視点で展開するリアルタイム戦略シミュレーション。美しいグラフィックによって、神秘的な世界観を構築している。視点は独特だが、操作方法は同ジャンルの作品とさほど変わらない。分かりやすいチュートリアルも用意されており、割と早くゲームに慣れることができた。敵を倒すことでユニットの召喚に必要な"魂"を取得し、自軍を強化するというシステムは、単純なようで意外と奥が深く、やり込むほどにその戦略性の高さと面白さが理解できるだろう。ただ、キャラクターのデザインが日本人にはとっつきにくい感がある。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

p.082



## Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater

**Rei from Chiba**

第2次世界大戦という時代背景に思い入れはないが、レシプロ機によるドッグファイトは素直に楽しめた。敵機との距離を徐々に詰め、後はひたすら敵機の背後を取り合うことの繰り返しだが、30分も続けているとレシプロ機の操作にも自然に慣れてくる。私が搭乗したのは日本軍の機体だが、撃墜された際に表示される、老夫婦が悲しんでいるビジュアルが惨めさを倍増させる。戦闘機のグラフィックは細部までリアルに表現されているが、地形や景観のリアリティーにフライトシミュレーターとしての進化が見られないのが残念だ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

**Legion**

史実に基づいて作成された豊富なミッションや、実在の戦闘機に忠実なグラフィックがマニア心をくすぐる作品だ。戦闘機の挙動がリアルで、緊張感の高いゲーム性を生み出しているが、それだけ難易度は高い。このジャンルのゲームに慣れていない人だと、敵機を撃墜することはもちろん、着陸さえままならず、もどかしさを感じるかもしれない。思いどおりに操作できるまでには、かなりの練習が必要だろう。そのため、訓練用のミッションが充実している点は評価できる。派手な動きや演出よりも、リアルな戦闘をストイックに楽しみたい人にお勧めの作品だ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

p.090




## Midtown Madness 2

**Rei from Chiba**

この作品の魅力は、何といっても市街地を好きなように走行できるシティードライブにある。映画でよく見掛けるサンフランシスコの坂、ゴールデンゲートブリッジ、路面電車、フィッシャーマンズワーフなど、自分で車を運転して気ままに観光できる。16ビットカラーしかサポートしていないグラフィックに、前作から大きく進化した様子が見られないのが残念だが、Hardware T&Lに対応したことでGeForce2 GTSとの相性が良い。また、収録されている車種の中に軍事用のHummer（ハイモビリティカー）が含まれているのが注目される。

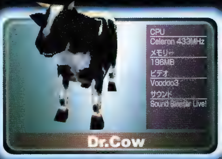
1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

**Legion**

前作同様、交通ルール無視の豪快なドライビングが味わえるゲーム内容となっている。新しい舞台となるサンフランシスコとロンドンのマップはかなり広く、名所や裏道などを発見する楽しみがある。また、操作が非常に簡単で、レーシングゲームの初心者でも安心してプレイできる難易度だ。普通の車だけでなく、2階建てバスや消防車など、ちょっと変わった車種が用意されているのも面白い。リアルさとは無縁のゲーム内容だが、障害物をなぎ倒しながら、コースに縛られることなく町を疾走できるので、ストレス解消にはもってこいの作品だ。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

編集部が注目している新作を毎月取り上げ、4人がそれぞれの視点で複数の角度から評価・検証していくこのコーナー。多様な意見を掲載するので、ゲームを購入する際の参考にしてほしい。今回は、リアルタイム戦略シミュレーションを代表するシリーズの最新作「COMMAND&CONQUER: RED ALERT 2」や、豪快なドライブが楽しめる「Midtown Madness 2」など、4タイトルをピックアップした。







## 各タイトルの平均点

正統派と呼ぶにふさわしいリアルタイム戦略シミュレーション。細かく描かれたユニットが印象的で、バランスも絶妙である。プレイしてみると、現代戦を扱った作品のように感じられるが、実際にはワープ装置やビーム兵器なども登場し、パラレルワールドがしっかりと描かれている。既存のリアルタイム戦略シミュレーションの要素はほとんど備わっているが、中立の建物を生かした戦術が楽しめるという点に目新しさを感じた。また、私の環境でマルチプレイを試したところ、動作は非常に快適だった。長く遊べるタイトルであることは間違いない。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

最近のリアルタイム戦略シミュレーションでは、1ゲームのプレイ時間が長くなる傾向があるが、このコマンド&コンカーシリーズの最新作は、あくまでも"平面上のゲーム"としての手軽さを保っている。テクノロジーツリーはシンプルで、ユニット同士の強弱の関係も極端なくらいに明確だ。"愛国心"という、おそらくアメリカ人にとって盛り上がりやすいテーマを演出の主軸に据えていることや、ちょっと現実味に欠ける設定などからも、シンプルなエンターテインメントを提供したいという作り手の意図が伝わってくる。ハリウッド映画を見るような感覚で、単純にのめり込むことができる良作だ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

| | グラフィック | サウンド | マルチプレイ | 操作感 | 総合評価 |
|---|---|---|---|---|---|
| Rei from Chiba | 8 | 7 | 8 | 8 | 8 |
| Legion | 8 | 7 | 9 | 8 | 9 |
| Dr.Cow | 10 | 8 | 9 | 8 | 9 |
| Mitchell | 6 | 8 | 9 | 7 | 8 |
| 平均点 | 8 | 7.5 | 8.75 | 7.75 | 8.5 |




グラフィックと迫力ある演出が魅力のリアルタイム戦略シミュレーションだ。ゲームの世界観が独特で、5人の神やプレイヤーキャラクター、ユニットなどもオリジナリティーに富んでいる。また、キャラクターのアニメーションも凝っており、非常にしなやかな動きを見せる。サウンドは状況によって絶えず変化し、プレイヤーを飽きさせない。ゲームシステムとしては、複雑な資源供給や技術研究といった要素が排除されており、非常にシンプルである。くせのある世界観は好みが分かれるところだが、それに共感できれば、この作品は素直に楽しめるだろう。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

開発中から画面の美しさの評価が高かった作品で、プレイしてみると、統一感のある独自の世界が見事に構築されていることに驚かされる。モンスターのデザインや物語の背景など、ゲームを構成するもろもろの要素が細部までしっかり作り込まれているのだ。プレイヤーキャラクターの魔法の詠唱なども、非常に雰囲気がある。チュートリアルも親切で、操作が分からなくて戸惑うということはなかった。戦闘中は手下のモンスターを召喚したり、魂を拾って回ったり、敵を魔法で攻撃したりと、いろいろと忙しいので、戦況を把握しつつ的確な行動を取れるようになるには、若干の慣れが必要だろう。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

| | グラフィック | サウンド | 操作感 | 総合評価 |
|---|---|---|---|---|
| Rei from Chiba | 10 | 10 | 7 | 9 |
| Legion | 8 | 8 | 8 | 8 |
| Dr.Cow | 9 | 9 | 7 | 8 |
| Mitchell | 9 | 9 | 8 | 9 |
| 平均点 | 9 | 9 | 7.5 | 8.5 |




注 ベータ版では、マルチプレイが実装されていないため未評価

太平洋戦線を舞台にしたコンバットフライトシミュレーターである。ミッションの内容は、迎撃、護衛など、さまざまなものが用意されている。また、兵器の種類、敵の数、天候など、細かいところまで設定することが可能となっているのも魅力である。なお、前作のミッションエディターはExcelのファイルに細かい数値を打ち込んでいかなければならず、敷居が高く感じられたが、本作ではドラッグ&ドロップでオブジェクトの配置が行えるという簡略化された仕様になっている点もポイントが高い。機体の操作は難しく、初心者は慣れるまでに多少時間を要するだろう。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

マイクロソフトからは、よりライトなユーザー向けの「Crimson Skies」が発売されているので、こちらはヘビーユーザー向けかといえば、必ずしもそうではない。充実したトレーニングや、対空戦だけを手軽に楽しめるクイックコンバットモードを用意するなど、幅広いユーザー層に向けて門戸は大きく開かれているのだ。ただし、対空戦の魅力を十二分に楽しむには、マニュアルなどを利用した知識の収集が欠かせない。本作であればトレーニングと並行して、楽しみながらそのあたりを学んでいけるので、フライトシミュレーターに初挑戦する人にもお勧めできそうだ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

| | グラフィック | サウンド | マルチプレイ | 操作感 | 総合評価 |
|---|---|---|---|---|---|
| Rei from Chiba | 8 | 7 | 9 | 8 | 8 |
| Legion | 9 | 7 | 8 | 8 | 8 |
| Dr.Cow | 8 | 7 | 6 | 6 | 8 |
| Mitchell | 7 | 7 | 7 | 6 | 7 |
| 平均点 | 8 | 7 | 7.5 | 7 | 7.75 |




ロンドンとサンフランシスコの二つの町が舞台となっており、前作よりもボリュームアップしている。この作品の売りは、自由でそう快なシティードライブが楽しめることだ。オプションでの設定内容が豊富で、パトカーや歩行者の数、交通量まで調整することができる。選択できる車にはバスや消防車などもあり、乱暴な運転をすると、パトカーが追い掛けてくるといった演出も面白い。キーボードだけでじゅうぶんに楽しむことができ、これからレーシングゲームを始める初心者にはお勧めできる1本である。ただし、純粋にレースを楽しみたい上級者には、物足りない印象を与えるだろう。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

歩道に乗り上げ、ゴミ箱や街灯を倒しながらバリバリ走破するのが楽しいレーシングゲームだ。筆者の腕の悪さにも起因するのだろうが、運転技術を学べるというクラッシュコースは少々つらめという印象を受けた。しかし、全体としてはそれほどシビアなドライビング技術を要求されないので、万人向けのタイトルだと言えるだろう。純粋に楽しめたのはレースモードで、最初はなかなか勝てないが、路肩に乗り上げたり、大胆なショートカットを使ったりすると、順位を上げることができる。タイトル名にもあるように"Madness"な走りが勝つためのポイントだ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

| | グラフィック | サウンド | マルチプレイ | 操作感 | 総合評価 |
|---|---|---|---|---|---|
| Rei from Chiba | 8 | 8 | 7 | 8 | 8 |
| Legion | 7 | 7 | 8 | 8 | 7 |
| Dr.Cow | 7 | 6 | 7 | 8 | 7 |
| Mitchell | 7 | 6 | 6 | 7 | 7 |
| 平均点 | 7.25 | 6.75 | 7 | 7.75 | 7.25 |



ベータテスト最速レポート

# チャコの国産ネットワークゲーム体験記

文／チャコ

このコーナーでは、日本で開発しているネットワークゲームのベータテストに実際に参加して、その模様をお伝えしていく。今月は、ソニーコミュニケーションネットワークが制作している「バトル・ブリンガー」の体験記をお届けする。装備の組み合わせが重要なこのゲームで、チャコはどのような戦いを楽しんでいるのだろうか

## バトル・ブリンガー編

### 究極の戦士を育成するターン制バトルゲーム

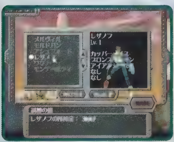
こんにちは。チャコです。今回は「バトル・ブリンガー」(以下、BB)のベータテストを体験しました。BBは、プレイヤーの分身となる戦士をほかの戦士と戦わせて、究極の戦士へと鍛えていくターン制のバトルゲームです。BBをプレイするためにはSo-netの会員になる必要がありますが、ベータテストに参加するだけなら、無料の"こんてんつコース"に加入するだけでOKです。ただし、登録するにはクレジットカードの番号を入力する必要があります(課金はされません)。



戦いのスタイルは実にさまざま。盾や武器で相手の攻撃をブロックすることもできるし、武器を持たずに己の拳で戦う戦士を育てることもできる。普通のバトルではほぼ交互に攻撃し合う形になるため(SPEEDの差により連続攻撃になることもある)、ブロックに成功すると一気に優位に立てるだろう

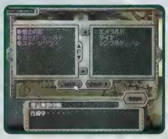
BBでは、複数の戦士を育成することはできません。教会にある"戦士の新規作成"の項目を選べば、今まで育てていた戦士は消えてしまうからです。1人の戦士を丹精込めて大事に育てましょう。強さを極め、相手の戦士たちをけ散らすまでに強くなったら、世界中に散らばる五つ(ベータテストでは三つまで)の紋章を集めて、孤島の城に住む"ボスキャラ"との戦いに挑みます。ストーリー上の最終目的はボスキャラを倒すことなのですが、勝てばそれで終わりというわけではありません。何とボスキャラに勝つと、プレイヤーが新しいボスキャラとなって、ほかのプレイヤーの挑戦を受ける立場になるのです。ボスキャラになってからは、"何日その座に君臨し続けられるか"という新たな挑戦がプレイヤーを待っているのです。

戦いは1対1で行われます。3Dの迫力のあるバトル画面なのですが、実は"オートバトル"なので、戦いが始まればあなたは見守るしかありません。戦士に指示することも、装備の変更もできませんし、一度始まった戦いはどちらかが倒れるまで続きます。プレイヤーの回線状況や、反射神経によるハンディキャップが無いのはいいところですね。BBでは、戦いが始まる前に行う、アイテムの装備が非常に重要です。戦士は5種類(武器、ヨロイ、盾、カブト、アクセサリー)のアイテムを装備することができ、これらのアイテムにはそれぞれ能力値を増減させる効果が付いています。戦いに勝つとアイテムを奪うことができ(相手の装備アイテム一つか、持っているお金の半分かを選べます)、負ければ逆にアイテムを奪われます。戦士の弱点を補いつつ、"POWER"や"SPEED"を上げる装備の組み合わせを模索しましょう。そして、練習試合や真剣勝負で試し、組み合わせを煮詰めていくのです。BBは力任せに戦うバトルゲームではなく、頭を使う思考型のバトルゲームなんです。



マップにあるTower(試練の搭)ではノンプレイヤーキャラクター(NPC)と戦うことができるので、腕試しを望む戦士たちが多数集まる。相手のレベルと装備しているアイテムを確認して、できるだけ自分と同等と思われるNPCと戦っていこう。自分が欲しいアイテムを装備しているNPCを狙うのもお勧めだ。ちなみに同レベル、同装備なら、プレイヤーとNPCの能力に差は無い。アイテム装備の多種多彩な組み合わせによって、強さに差が出るのだ

また、多彩な装備の組み合わせを試すために、たくさんのアイテムを手に入れなければならないので、アイテムをコレクションするトレーディングゲーム的な楽しみも備えています。マップ上に存在する"交易所"では、プレイヤー同士でのアイテムの交換が可能で、"錬金術師の館"ではアクセサリーの合成ができます。実際に戦う以外にも、アイテムを増やしたり、性能を見極める手段が用意されているのです。



錬金術師の館では、基本のアクセサリーと宝石の合成で、特殊な効果を持つアクセサリーを生み出すことができる。性能は装備しなければ分からないので、高価な宝石を使用するときはドキドキする。合成の法則を見つけ出すのもBBの楽しさの一つだ

### オフラインでも戦いが進む修行システム

ゲームへ接続する時間が長いプレイヤーの方が、より強いキャラクターを持ち、有利になるのはごく当然のことです。でも、プレイヤーの実生活によってプレイ時間に差が出るのも当たり前で、それを不満に思う人たちも多いですよね。そこでBBでは"修行システム"という仕組みが設けられています。これは、プレイヤーのオンライン時間の差を埋めるのに役立つシステムです。

ログアウトするときは、宿屋に行き"滞在する"を選べばOKです。でも、ログアウトしているのはプレイヤーだけ。育成している戦士は宿屋で休息を取りながら、"挑戦者受付中"の状態になるのです。まだログインしているほかのプレイヤーは、宿屋に行って滞在中のプレイヤー戦士と対戦することが可能なんです。つまり、あなたが休んでいるときも、オートバトルの特徴を生かして、自動で戦いは続行されているのです。次にログインしたときに、あなたの戦士はレベルアップしているかもしれませんし、負け続けて装備を失っているかもしれません……。勝つ自信があるのなら装備を万全にしてログアウトし、絶対に失いたくない大事なアイテムがあるのなら、勝率と経験値を得るチャンスを犠牲にして、宿屋内にある"アイテム預かり所"に大事なアイテムを預けてログアウトすれば、預けたアイテムは失わないので安心です。

わたしがプレイした段階では、BBにはチャット画面などが見当たりませんでした。そのためか、時々シングルプレイをしているような気持ちになってしまいました。プレイヤー同士の対戦用の施設"闘技場"が、ベータテストでは使用できなかったので、闘技場でチャットができればいいなと思います。やっぱりネットワークゲームでは会話も楽しみたいですよね。最終的なゲームの完成を楽しみにしています。



アイテムは"武器と防具の店"と"教会"で購入することができる。アイテムの性能はパラメータに反映されるので、さまざまなアイテムの組み合わせを試し、戦士にとってのベストなコンディションを早めに見いだすことが重要だ。アイテムは、買う以外にライバルを倒して奪うといった方法でも入手できることをお忘れなく

●「バトル・ブリンガー」(ソニーコミュニケーションネットワーク)
http://www.so-net.ne.jp/bb/
※戦士を育成するネットワークゲーム。上記ホームページからダウンロードできる体験版で、ベータテストに参加可能(無料)。

**最新ベータテスト情報**

●「クイズクイズ」(ネクソン)　http://www.quizquiz.ne.jp/
※上記ホームページからダウンロードできる体験版で、専用サーバーでのクイズ対戦が可能(無料)。

# Play Online Exclusive Review





IPX接続
ケーブル接続
モデム接続
TCP/IP接続




| Information | |
|---|---|
| 開発元 | ：マイクロソフト株式会社 |
| 販売元 | ：マイクロソフト株式会社 |
| 問い合わせ先 | ：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300 |
| 価格 | ：オープン |
| OS | ：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3 |
| CPU | ：Pentium 90MHz以上 |
| メモリー | ：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上 |
| ビデオ | ：800×600ドット 256色以上 |
| HD容量 | ：80MB以上 |
| CD-ROMドライブ | ：4倍速以上 |
| サウンド | ：Sound Blasterと互換性のあるカード |
| 対応API | ：Direct3D |
| PC-98での動作 | ：PC-9821、NXシリーズで可 |
| 発売時期 | ：発売中 |

**アイコンの見方**
アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

**サーバーアイコン**
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

**フォースフィードバックアイコン**
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

**CD-ROMアイコン**
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.144～p.146を参照してください。

**Informationの見方**
★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐にわたっております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、―― の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさる際は、ご自身の責任において行ってください。

**非対応アイコン**
マルチプレイ非対応タイトルであることを表します。




多種多彩なユニットを使いこなし
自軍を勝利へと導け

# コマンド アンド コンカー：レッド アラート 2

「COMMAND&CONQUER：RED ALERT 2」は、リアルタイム戦略シミュレーションというジャンルを開拓した元祖というべき「コマンド&コンカー」シリーズの最新作である。シリーズで蓄積されたノウハウや、プレイヤーの声を積極的に反映させた本作は、前作と比べてインターフェースなどが使いやすくなっており、スムーズにプレイできる仕上がりになっている。細かく描かれたユニットを操り、ド迫力の兵器を使いこなして、敵部隊をけ散らすのだ。

## ゲームを面白くするための改善点がめじろ押し

「COMMAND&CONQUER：RED ALERT 2」（以下、RA2）は、人気作であった「COMMAND&CONQUER：RED ALERT」（以下、RA）の続編という位置付けである。RAはその後、追加シナリオなどが詰まった拡張パックが2作（COUNTERSTRIKE、THE AFTERMATH）もリリースされたほど人気があったタイトルで、その続編となればコマンド&コンカー（以下C&C）シリーズの中でも最も注目されるタイトルと言える。タイムトラベルの開発によって歴史の流れが変わり、Soviet（ソビエト連邦）が世界支配をたくらむ。しかし、それを阻止しようとするAllies（同盟軍）の活躍により、RED ALERT（赤の脅威）は静まった。これがRAのストーリーであった。だが、Sovietは、独自に超兵器の開発を進めていた。かつてのSoviet軍をよみがえらせ、今度はアメリカを征服するためSovietの猛攻が始まり、戦火が再び世界を包み込もうとしていた……。これがRA2のストーリーである。よくあるストーリーではあるが、近未来が舞台となっているほかのC&Cシリーズとは異なり、現代に近い設定であることに注目してほしい。登場するユニットや兵器も陸・海・空とそれぞれ親しみのあるものが多くそろっているのだ。

RA2の前に発売された「COMMAND&CONQUER：TIBERIAN SUN」（以下、TS）は、多くのプレイヤーから期待されながらも、残念ながらあまり支持が得られない結果に終わった。原因は、ゲーム展開の遅さやユニットの細かいバランスが良くなかったためである。しかし、RA2では、その失敗を教訓にしてTSからの多くの改善点が見受けられる。グラフィックの進化や、インターフェースの使いやすさには目を見張るものがあり、進化した点を挙げればきりがない。より賢くなったAI（コンピューターの思考ルーチン）や、プレイヤー同士の協力時に必要不可欠なビーコン（マップ上の目印）の設置、中立の建物に入り中から攻撃をすることができる点など、今までのC&Cシリーズをプレイしてきておよそ考えられる不満はすべて解消されており、操作性やユニットのバランスなど、細かいところまで気を配った制作者の意気込みが非常に感じられるタイトルになっている。



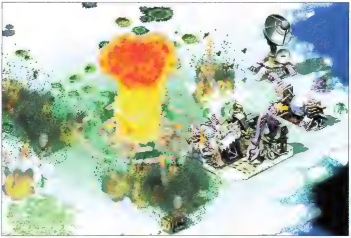

敵の基地に攻撃を加えているシーン。細かく描かれたユニットが迫力の大バトルを行う。Allies軍基本ユニットの歩兵が、自分の周りにバリケードを作っているのが分かる。そのほか戦闘犬など、さまざまなユニットがRA2には登場する。

## さまざまな楽しみ方ができる進化したマルチプレイ

ゲームタイプはストーリーに沿って進むシングルプレイと、インターネットかLANを介してのマルチプレイに大別できる。シングルプレイであれば、二つの陣営Allies軍かSoviet軍から選択が可能である。マルチプレイでは国まで選ぶことが可能で、Allies軍の中からAmerica／Korea／France／Germany／Great Britainを、Soviet軍からはLibya／Iraq／Cuba／Russiaを選べ、全部で9



画面はAllies軍が保有するWeather Control Device（天候コントロール施設）が発動したシーンだ



ゲーム内に登場する超兵器は強力無比。超兵器を使うための建物が完成すると、そのことが全プレイヤーに通知され、超兵器発動までのカウントダウンが表示されるようになる。カウントダウンが始まったら速やかに撤退するか、破壊するかのどちらかしかないのだ。この画面はSoviet軍の保有するNuclear Missile（核ミサイル）が落ちた瞬間。これが落ちたら、歩兵ユニットはすべて死に絶え、放射能に汚染された荒野だけが残される



**Information**

| | |
|---|---|
| 開発元 | Westwood Studios社 |
| 発売元 | エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社 |
| 問い合わせ先 | エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499 |
| 価格 | 6,980円 |
| OS | Windows 95／98／Me |
| CPU | Pentium II 266MHz以上 |
| メモリー | 32MB以上（64MB以上推奨） |
| ビデオ | DirectX 7.0以上対応カード（VRAM 4MB以上推奨） |
| HD容量 | 200MB以上 |
| CD-ROMドライブ | 4倍速以上 |
| サウンド | Direct Sound対応 |
| 対応API | DirectDraw |
| 発売時期 | 発売中 |



RA2では、マップ上にある中立の建物に歩兵を駐留させることが可能になった。駐留した歩兵は建物の耐久度を盾にしながら、射程の長い攻撃が可能になる。中立の建物だからといっても油断は禁物なのだ



実写に限らずとも、合成を駆使したハイクオリティーなムービーは、一見の価値がある

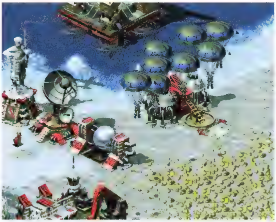
ヵ国の中から選択することが可能である。また、各国には一つずつマルチプレイ専用のユニットが用意されており、戦術が微妙に変わってくる。例えば、Americaを選ぶと“PARATROOPER”を生産できるようになる。PARATROOPERは、水の上以外であればマップのどこにでも降下させることができ、主に奇襲攻撃をするときに使用する。このように、各国に専用ユニットがあることにより、マルチプレイにおけるプレイヤー同士の戦いに幅が広がるのだ。

シングルプレイでは、シナリオをクリアするごとにストーリーを語る実写ムービーを見ることができる。また、チュートリアルがしっかりと用意されているので、初心者でも安心して基本を学ぶことができる。インターネットでのマルチプレイは、開発元であるWestwood Studios社が提供するホストサーバー“Westwood Online”によって世界のプレイヤーと無料で対戦することが可能だ。Westwood Online自体も確実な進化が見受けられ、中でもインターネットを通して知り合った友達を登録しておく機能が追加されるなど、マルチプレイを快適、かつより楽しめるように設計されている。マルチプレイで特に注目したいのが“World Domination Tour”(以下、WDT)というゲームモードだ。WDTはSoviet軍とAllies軍のどちらかを選び、世界の支配権をめぐって1on1で戦うゲームモードだ。プレイヤーはNorth America／Europe／Southeastの三つの戦区を自由に選択でき、そこでのさまざまな紛争地帯を舞台にして戦闘を繰り広げることができる。舞台となる紛争地帯はそれぞれ戦況が異なっており、具体的にはスタート時点での所持金が少ない場合や、テックレベルが相手より低い場合などがある。相手より不利な状況で勝利し、紛争地帯の支配権を勝ち取るのだ。二つの陣営に横たわる紛争地帯の支配権がどちらかに移ることにより、絶えず一進一退を繰り返すことになるだろう。1戦1戦の勝敗が最終的な勝敗に影響を与えるので、自分が世界レベルの戦いに参加している実感を得ることができて面白い。個人の勝敗を競うランキングシステムとは違う楽しみがWDTにはあるのだ。また、マルチプレイには特別に用意された専用のキャンペーンがある。これは2人のプレイヤーで、Cooperative(協力戦)というゲームモードを選ぶことによって参加することができる。Cooperativeで遊べるキャンペーンは全部で5種類あり、一つの短い作戦からなるキャンペーンを協力しながら進めていくといった内容だ。ほかにも、海戦を中心としたゲームモードなどがあり、多種多彩な遊び方が用意されている。

気になるマルチプレイでのレスポンスだが、ラグは多少あるもののほとんど気にならない程度と言ってもいいだろう。処理速度はメンバーのマシンスペックに大きく左右されるため、できる限り性能の良いマシンと快適なインターネット環境が欲しいところだ。

RA2は、この手のシミュレーションゲームはプレイしたことがないし難しそうだから……と、敬遠しているプレイヤーや、初心者のプレイヤーに遊んでもらいたい一押しのタイトルだと言えよう。内容はそれほど難しいものではないので、ストーリーも存分に楽しむことができる。ストーリーを楽しんだ後は、ぜひマルチプレイに挑戦してほしい。RA2の面白さはなんといってもプレイヤー同士の戦いにあるためだ。一癖も二癖もあるプレイヤーを相手に自分の思うように勝利することができたときは、言葉ではじゅうぶんに表現しきれないほどの快感を得ることができる。多くのプレイヤーがRA2をプレイしてくれることを望んでやまない。　　(倉橋裕宗)

| | |
|---|---|
| グラフィック | ★★★★★ |
| サウンド | ★★★★★ |
| マルチプレイ | ★★★★☆ |
| 操作感 | ★★★★★ |
| 総合評価 | ★★★★★ |



Allies軍のAmericaが得意とするPARATROOPER。奇襲を仕掛けることができるPARATROOPERを、いかに有効活用できるかが司令官としての腕の見せどころになる



C&Cシリーズの特徴として、実写のムービーが随所に挿入され雰囲気を盛り上げている。C&Cシリーズ当初からの売りだけあって、非常にきれいだ。次のムービー見たさに、ゲームを進めてしまう人も少なくないだろう

## 過去のC&Cタイトル

資源供給をし、軍隊編成をして、敵を全滅させる――これらすべてを、ヘックス(マップ上のマス目)のないマップでリアルタイムに行う、C&Cの登場は非常に斬新かつ衝撃的だった。プレイヤーからは“C&C”という略称で親しまれ、コンソールゲーム機(PlayStation／Saturn)やMacintoshにも移植されるほどの人気作品となったのだ。そして、C&Cは多くのシミュレーションゲームに影響を与えた。

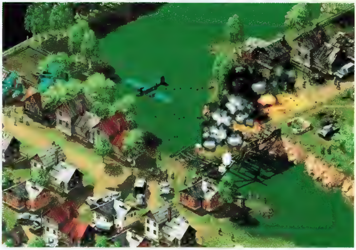
C&CやRA、続いてリリースされたTS、そして今作のRA2。さらに、C&Cシリーズはそれぞれのタイトルに拡張パックが追加リリースされている。もともと近未来を舞台とし、NODとGDIという2大勢力の戦いを基本としていたC&Cシリーズだが、RAシリーズではSovietとAlliesとなっている点がTSなどとは世界観が非常に異なる。異なるといえばC&Cシリーズである「COMMAND&CONQUER：RENEGADE」(2000年冬発売予定。アメリカのみ)は、3Dアクションなので世界観だけがC&Cシリーズという異色のタイトルになっている。興味がある方は、過去のタイトルをプレイしてみてはいかがだろうか。

舞台は第2次大戦中のヨーロッパ
指揮官となり先鋭部隊を統率せよ

# サドンストライク ～史上最大の奇襲作戦～

日本語版

「サドンストライク～史上最大の奇襲作戦～」は、第2次世界大戦中のヨーロッパ戦線を題材にしたリアルタイム戦略シミュレーションだ。生産のシステムをなくし、純粋に戦術だけに専念できるというゲーム性が特徴となっている。シングルプレイ用のミッションが合計70種類もある上、その中でもソビエト、ドイツ、連合軍という3者の視点でプレイできるキャンペーンモードは難しい。それだけに、やりがいのある作品だ。



シングルプレイは非常に難易度が高いため、何度も繰り返し挑戦することになるだろう。ゲーム中のセーブ／ロードが可能なので、小まめにセーブを行うといい

## 生産作業をなくすことで戦術面を大幅重視

今回紹介する「サドンストライク～史上最大の奇襲作戦～」には、ユニットを生産するというシステムが存在しない。ゲームはリアルタイム制で進行していくものの、昔ながらの戦略ボードゲームに似た雰囲気もある作品である。ミッションごとに、使用できるユニットがあらかじめ定められた状態でゲームが始まるので、プレイヤーは戦術だけに専念できるのだ。しかし、一度大打撃を受けると、部隊を再編成することは二度とできないというシビアな一面を持っている。傷ついたユニットは、すぐに修理を行わなければ、後々に致命傷となるだろう。

最近のリアルタイム戦略シミュレーションでは、「STAR CRAFT」や「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」に代表されるような、戦闘と生産を共に行うのがだいご味と言える作品が主流となっているものの、サドンストライクのように戦闘に絞られた作品も一部で根強い人気がある。戦闘重視の戦略シミュレーションというと、ち密なユニットデータに裏付けされた軍事系のタイトルが多い。本作も同様で、登場する膨大なユニット（多い時は1ミッションに1000以上）は、非常に細かいところまでリアルに描かれており、目を凝らして見てみると、制作者の強いこだわりが感じ取れるはずだ。弾を受けて破損した戦車のキャタピラや、爆撃の際に飛び散る家屋の破片までが描写されており、その精密さは見る者をうならせるだろう。

操作方法に関しては、工兵などの一部の特殊ユニットを除き、“ユニット指定→対象を右クリック”という方法で移動や攻撃を含むほとんどの動作が行えるので、あまり戸惑うことはないと思われる。



ユニットの操作に関するアイコンは画面左下に配置されている。基本となる移動／攻撃といった操作は右クリックのみで行えるが、戦場に橋を架く工兵など、一部のユニットには特殊なコマンドがあるので、このアイコンに注目しよう

## 高難易度のシングルプレイ援軍の使い方がかぎとなる

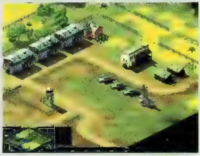
シングルプレイは、ソビエト、ドイツ、連合軍のそれぞれの視点で進行するキャンペーンモードと、プレイしたいミッションを自由に選択できるシングルモードの2種類が用意されている。第2次世界大戦のヨーロッパ戦線が舞台となっているので、実際に起きた戦いを題材としたものが大半を占めており、兵器や歴史に興味のある人であれば、思わずにやりとさせられる展開が見られるだろう。また、中には映画が素材となったミッションも用意されている。

サドンストライクでは、シナリオ開始時に最終目的が示されるほか、“南西へ進軍せよ”“○○にある橋を爆破せよ”といったように、具体的な戦術手順を細かく示してくれるので、次に何をやればいいのか分からず戸惑うということは少ない。また、生産のシステムはないものの、ミッションがある程度進むと、要所で援軍が登場するように

## 操作性を考慮して解像度を切り替えよう

サドンストライクでは、ゲーム中の解像度を3段階で切り替えることができる。解像度が高ければ高いほど、同時に広範囲を見渡せるので有利にはなるが、表示されるユニットは非常に小さくなる。敵のユニットを強奪する時など、細かいマウスさばきが必要とされるので、操作しづらいと感じた場合は800×600ドット程度まで解像度を下げてプレイすることをお勧めする。





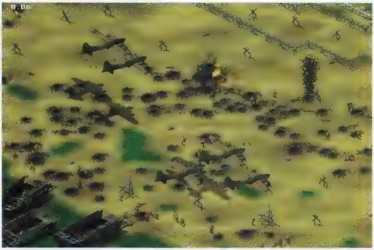
左が640×480ドット表示の画面で、右が1024×768ドット表示の画面。高解像度でプレイすると、ユニットを選択しづらくなるので、注意が必要だ

**Information**

| | |
|---|---|
| 開発元 | CDV Software Entertainment社 |
| 発売元 | 株式会社ズー |
| 販売元 | M3エンタテインメント株式会社 |
| 問い合わせ先 | 株式会社ズー サポート係 0268-38-1561 |
| 価格 | 8,800円 |
| OS | Windows 95／98／Me |
| CPU | Pentium 233MHz以上 |
| メモリー | 32MB以上（64MB以上推奨） |
| ビデオ | DirectX 7対応のビデオカード |
| HD容量 | 150MB以上 |
| CD-ROMドライブ | 4倍速以上 |
| サウンド | DirectSound対応のサウンドカード |
| 対応API | DirectDraw |
| PC-98での動作 | PC-9821、NXシリーズで可 |
| 発売時期 | 2000年12月15日 |



落下傘による大量の支援部隊が到着したシーン。シングルプレイは、単に攻めるだけの内容ではない。時には、一定の時間防衛に回ったり、軍の要員を保護したりする必要があり、その内容は多彩である



映画『プライベート・ライアン』の冒頭のシーンで知られる、ノルマンディー上陸作戦を再現したシナリオ。映画における壮絶さには及ばないが、数百を超える歩兵ユニットが次々と上陸して倒れていく様子は、なかなか迫力がある

なっており、これらの援軍をうまく使うことで勝利を収めることができる。

戦闘に関しては、全体的にかなりシビアな内容である。基本的に自軍ユニットは、敵にある程度近づくと自動的に攻撃を行うが、最大射程よりもかなり内側にいる敵にしか自動攻撃を行わない。それに対して、敵は常に最大射程から攻撃を行ってくるので、何も考えずに攻め込んだ場合、たいていは各個撃破されてしまうだろう。従って、どのような状況でも視界の確保が最重要課題となる。タイトル名(SUDDEN STRIKE=急襲)にもあるとおり、素早く動けるユニットで索敵を行いつつ、複数の方向から同時攻撃を行うといった工夫をしなければ、勝つことは難しいのだ。時には100近くのユニットを同時に操作することもあり、戦術に関してはかなり奥深い内容となっている。

なお、ゲーム中に登場する建造物はすべて利用することができる。例えば、民家や工場を利用すれば弾を回避できるので、防戦時の拠点とすることが可能である。また、塔を支配すると視界範囲が広がるので、なるべく早めに押さえた方がいいだろう。そのほか、敵の戦力を分断するために橋を破壊するといった戦術も有効である。ただやみくもに突撃するだけではなく、建造物や地形もうまく利用しなければならないのだ。

## 短時間で決着がつく 手軽なマルチプレイ

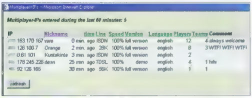
マルチプレイでは、最大12人まで参加することができ、4チームに分かれて戦うことができる。シングルプレイと同様に生産のシステムはないが、マップ上に幾つか散らばっているフラッグ(飛行船の形をしている)にたどり着くと、応援部隊が得られるという仕組みになっている。これらのフラッグの位置は、すべてのプレイヤーがマップ上で確認できるので、自然と皆がここへ集まる形となり、戦闘もそこで行われる。従って、フラッグのある位置で敵を待ち伏せする作戦が有効だと考えがちだが、実際には防戦に回るよりも、その分の兵力を使って新たなフラッグを取得して増援した方が結果的には有利になる。

このあたりは、ある意味早い者勝ちという要素が強い。生産のシステムがないために、多くのプレイヤーがある程度似たような行動パターンになってしまうのは仕方がないだろう。しかしながら、プレイ開始数分後から大規模な戦闘を楽しめる手軽さは評価したい。決着がつくまでの時間も30分程度と比較的短く、長い時間を要するリアルタイム戦略シミュレーションと比べて、気軽にマルチプレイが楽しめるのは大きなメリットだ。

マルチプレイ時におけるメーカー側のサポートとしては、公式ホームページ(http://www.suddenstrike.com)にプレイヤーが自由に登録できるIPアドレスのデータベースシステムが挙げられる。自分のIPアドレスを登録しておくと、ホームページ上にいくつかの情報が表示され、ほかの人がそれを見てゲームに参加できるという仕組みだ。専用サーバーが用意されていないゲームでは、対戦相手を探すのに苦労することが多いが、この方法であれば特別な費用もかからないので、ほかのメーカーも参考にしてほしいところだ。なお、筆者がプレイした時は英語版の発売直後だったために、このシステムを利用している人は少なかった。12月15日には日本語版が発売される予定なので、今後盛り上がることを期待したい。

総体的に見て、サドンストライクは、操作方法が易しいのですんなりと入り込めるが、一筋縄ではいかないといった感じのゲームである。ただし、及第点を与えられる内容で、ユーザーフレンドリーな仕掛けも用意されているので、これから戦略シミュレーションを始めたいという人にはお勧めできるタイトルだ。

(川崎政一郎)



Multiplayer-IPs entered during the last 60 minutes: 5

| IP | Nickname | time | Line | Speed | Version | Language | Players | Teams | Comment |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 163.170.167 | vare | 0 min. ago | ISDN | 100% | full version | english | 12 | 4 | always welcome |
| 126.100.7 | Orange | 2 min. ago | 28K | 100% | full version | english | 8 | 3 | WTF! WTF! WTF! |
| 0.61.101 | Kuntakinte | 3 min. ago | ISDN | 100% | full version | english | 2 | | |
| 178.245.226 | dean | 25 min. ago | TDSL | 100% | demo | english | 4 | 1 | hihi |
| 92.126.165 | | 30 min. ago | 56K | 100% | full version | english | 1 | 1 | |

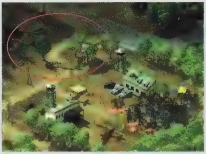
refresh

公式ホームページのIPアドレスデータベースが、見知らぬ人と一緒にプレイするためのロビーの役割を果たしている

| | |
|---|---|
| グラフィック | ★★★★☆ |
| サウンド | ★★★½☆ |
| マルチプレイ | ★★★½☆ |
| 操作感 | ★★★☆☆ |
| 総合評価 | ★★★★☆ |

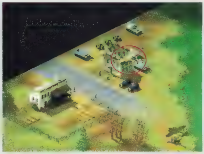
## 航空支援を使いこなせ

シングルプレイ時に登場する援軍の中で、最も頼りになるのが航空支援だ。これらは、特定の条件を満たせば回数制限付きで使用可能となる。マップ上のどの場所でも使用できるため、前線を飛び越していきなり敵の本拠地を攻撃することも可能だ。中でも、爆撃機は全ユニットの中で最大の破壊力を誇り、その威力は、敵はおろか建造物まで破壊してしまうほどである。偵察機と組み合わせれば、被害を受けることなく敵に大きなダメージを与えることができるのだ。



偵察機は、上空から敵の位置を安全に把握することができる。画面外から飛来し、通過した航路の近辺にいる敵はすべて探し出せる

一度に爆撃を行う機数は1～5機の中から選択できるが、1ミッションで出撃できる飛行機の合計数は決まっている。敵の位置を正確に把握していれば、1機でもピンポイントで爆撃できるので、なるべく節約したい






# ルナティックドーン 第三の書

## シングルプレイとネットワーク機能の双方を活用した新しい冒険世界

**プレイヤーの意思に応じて、柔軟に冒険の旅を進めることができる「ルナティックドーン」の"前途"シリーズ。その最新作である「ルナティックドーン 第三の書」がついに発売された。従来の作風を受け継ぎながらも、新しいシステムを搭載し、新鮮な面白さを加えた作品に仕上がっている。**

### 無限に続く世界で自由な冒険を楽しむ

「ルナティックドーン 第三の書」(以下、第三の書)は、"自由な冒険"をテーマに掲げる「ルナティックドーン 開かれた前途」「ルナティックドーン 前途への道標」(以下、前途シリーズと総称する)の後継作に当たる。この前途シリーズは、神々対悪魔の戦いに彩られたファンタジックな世界観と同時に、冒険、犯罪、結婚、そして死といった生々しい生活観を併せ持つシリーズとして静かな人気を呼んだ。プレイヤー自らが思いどおりに行動することによって、ほかに二つとない自分だけの物語を作り上げていく。一方で、プレイヤーの行動とは無関係にゲーム世界は変容してゆき、各地でイベントが発生する。だが、それに参加するもしないもプレイヤーの自由。周囲の事情に合わせる義務はどこにもないのだ。

国王、英雄、盗人、暗殺者、そして世界の破壊者……。プレイヤーの分身はさまざまな人生を歩むことが許されている。"宅配ばかりを請け負う気弱な冒険者として、貧乏ながらも幸せな家庭を築く"といったこともできるのだ。時がたてばキャラクターは寿命を迎えるか、あるいは不慮の事故によって死を迎える。しかし、それでもゲームが終わることはない。家族がいればその者に、いなければ冒険の仲間、あるいは世界にまだ存在している赤の他人を選んで、ゲームを続行することが可能なのだ。1人のキャラクターが死んでも、ゲームの世界は死なない。プレイヤーが望む限り世界は存在し続け、冒険の旅はどこまでも続く。この無限とも言えるスケールの大きさは、自由な冒険と共に、本作の魅力の一つに挙げられる。

第三の書には新しい多数の魔法とグラフィック、NPCたち、さらに100種類以上ものダンジョンが追加されている。また、インターネットに接続して多様な世界をダウンロードする"e-play"システムと、トレーディングカードゲーム兼魔法アイテムとなる"CO-CARD"システムという二つの新システムも導入されている。とてつもない変更が加えられたような印象を受けるが、実際第三の書をプレイしてみると、それらの新要素よりも、「あぁ、これこそ前途シリーズの面白さだ」というような、"ほっとするような懐かしさ"を強く感じさせてくれる。第三の書は、まさしくユーザーの求めていた前途シリーズの最新作と言えるだろう。




冒険の一環として受けることができる"依頼"の内容は、救出、退治、宅配、逮捕とさまざま。その中でも、救出、退治はいかにもRPGらしい依頼で報酬も高く、達成時の知名度も上がりやすいので、ぜひこなしたいところだ

### CO-CARDシステムを巧みに使いこなそう

本作で新たに追加されたCO-CARDシステム。第三の書の世界で流行している"椎王(しいおう)"というトレーディングカードゲームで遊びながら、カードを戦闘に利用したり、カード収集のコンプリートを目指したりするというシステムだ。出現頻度の低いレアカードも含めると、カードの種類は1600を超える。自分の物語の舞台となる世界は、世界全体の一部に過ぎないのだが、地域によって出やすいカード、入手しづらいカードなどもある。従って、カードコレクションの完成のためには、プレイヤーはネットワーク上でカード交換をする必要があるのだ。アイテムをカード化することも可能で、ネットワーク上でカードをトレードする際に"アイテムカードに変換"というコマンドを選ぶだけでOK。カード化されたアイテムが武器や防具であった場合、交換したときにその強さは変化するため、ただのロングソードが大化けする可能性もあるのだ。アイテムが強くなるとあっては、カード集めに興味のないプレイヤーでも、カード交換をせずにはいられないだろう。

さらにこのカードは、知力、MP(精神力)など、要求される能力値さえ満たせば、魔法として使うこともできる。魔法




非常に広く、多層から成る大型ダンジョンも健在。今回は100種類以上ものダンジョンが用意されている。わなが張り巡らされ、モンスターがはいかいする危険な場所だが、その分無事に生還できたときの報酬は大きい




前途シリーズでおなじみのこの人、元神様イモータルも健在。また各武器に応じた必殺技を伝授してくれる"達人"も、世界のどこかでプレイヤーの挑戦を待っている

#### Information

| | |
|---|---|
| 開発元 | 株式会社アートディンク |
| 発売元 | 株式会社アートディンク |
| 問い合わせ先 | 株式会社アートディンク ユーザーサポート 043-299-7890 |
| 価格 | 7,800円 |
| OS | Windows 95/98/2000/Me |
| CPU | PentiumⅡ 233MHz (PentiumⅡ 300MHz以上推奨) |
| メモリー | 48MB以上(96MB以上推奨) |
| ビデオ | DirectX 7.0a対応、800×600ドット以上、16ビットカラー表示、メモリー2MB以上のビデオカード(1024×768ドット以上、メモリー4MB以上推奨) |
| HD容量 | 200MB以上 |
| CD-ROMドライブ | 4倍速以上(16倍速以上推奨) |
| サウンド | DirectX 7.0a、PCM音源対応のサウンドカード |
| 対応API | DirectDraw |
| PC-98での動作 | PC-9821、NXシリーズで可 |
| 発売時期 | 発売中 |



"セイン""ルナティック""コスモス""ケイオス"といった4種類の属性の戦いをカードゲーム化した"椎王"。この椎王で、カードを集めたり、戦利品の分配を行なう。場に出たカードの数字に対応したカードを出して、各属性の数値を0にするゲームなのだが、結構難しい



自動生成されるホームページには、世界地図、存在する町、パーティーメンバーなどが記載される。主人公キャラクターの人生も年表として作成されるので、自分の冒険メモとしても便利だ

は戦闘において欠かせない攻撃／防御手段なのは言うまでもない。手持ちのカードは多ければ多いほどいいのだ。モンスターをカード魔法で倒すと、そのモンスターはカード化する。このカードを、別の魔法の発動や、トレーディングカードゲームの手札として使うのだ。冒険で手に入れたアイテムを分配するときの勝敗決定も、従来のシリーズではシンプルな数合わせゲームであったのが、この椎王というトレーディングカードゲームに変更されている。

ただし、椎王のルールは少々難解で、理解するまでには多少時間がかかるかもしれない。最初は何をやっているのか分からないうちに勝敗が決することもある。また、手持ちのカードの種類によっては、ゲームにならないこともある。戦士系のキャラクターの場合だと、戦闘でカード魔法を使うことはないし、集める気のないプレイヤーは寺院で必要最低限の安いカードだけ買って使うのも一つの方法だ。しかし、せっかくの新システムを楽しまないのはもったいない。

## ルナドンらしいネットワーク機能 e-playシステム

時代をはるかな未来に移し、"リンクゲートシステム"の採用によって、ネットワークを通じてプレイヤー同士の世界を訪問するという遊び方を生み出した「ルナティックドーンⅢ」「ルナティックドーンⅣ」。これらに対し、第三の書では、前途シリーズと平行した時間軸に舞台を設定し、プレイヤーそれぞれの世界("FIXワールド"と呼ばれる)をダウンロードして楽しむという新たなネットワーク対応システム"e-play"を採用した。ネットワークを通じてのプレイといっても、実際にネットに接続する必要があるのは世界をダウンロードする時だけなので、通信費がかさむという心配はない。自分の世界はアートディンクのサーバーか、自分が持っているサーバーにアップロードされ、その世界を紹介するホームページが自動生成される。ホームページのデザインは数種の中からランダムで選ばれ、どれも自動作成とは思えない、なかなかセンスのいい出来だ。プレイヤーはカタログを眺めるように、数ある世界の紹介ページを見て回り、気に入った世界をダウンロードできるというわけだ。

このe-playシステムをさらに面白くしているのは、プレイヤーのために作り出される世界が、世界全体のほんの一部に過ぎないという点。第三の書に登場する国は全部で八つあるのだが、"ニューワールド"のコマンドで世界を生成するときに登場するのは4ヵ国だけなのだ。残りの国をプレイするには、新たに世界を生成し直す際に登場することを期待するか、e-playを利用して自分の世界に無い国を持つ世界をダウンロードする必要がある。基本はシングルプレイでありながら、プレイヤー同士がネットワーク上で各自の世界を補完していくのである。このように、e-playは、プレイヤー同士の間接的なかかわりを作るという点で特徴的なシステムだ。リアルタイムなマルチプレイではないものの、シングルプレイの面白さだけでじゅうぶんに確立されている前途シリーズの魅力を崩すことなく、ネットワーク機能を活用したe-playシステム。このシステムは、ルナティックドーンⅢ、Ⅳのリンクゲートシステムよりも、ルナティックドーンシリーズにふさわしい気がする。　（菅原有香）

| | |
|---|---|
| グラフィック | ★★★★☆ |
| サウンド | ★★★½☆ |
| マルチプレイ※ | ★★★½☆ |
| 操作感 | ★★★½☆ |
| 総合評価 | ★★★½☆ |

※ネットワーク機能に対する評価

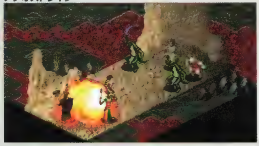
### 追加された新魔法

完全に一新された魔法グラフィックで、戦闘の迫力も増した。右にあるのは、それぞれポイズン、メテオストライク、グランドシェイク、フラッシュの魔法発動場面。なお、魔法を発動するにはカードとMPの両方を消費する。カード、MPのどちらかが欠けていても使用できないので注意しよう。使用する魔法カードは、デッキへ小まめに補給しておくといい。ちなみに、魔法使用後にMPが0になると、そのキャラクターは気絶してしまう。

ポイズン



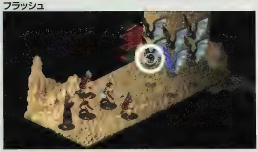
メテオストライク



グランドシェイク



フラッシュ



# レゴ・ロックレイダース

日本語版

## レゴブロックを題材としたリアルタイムシミュレーション

**タイトル名に冠してあるレゴとは、あのレゴブロックのことである。幼いころに触ったことのある読者の方も多いのではないだろうか。子供だけでなく、大人も楽しめるスター・ウォーズやスーパーカーなどの凝ったシリーズも発売されている。ここ数年、レゴはゲームの世界にも進出しており、レースをはじめ、列車を走らせたり、町を作成したりするゲームなど、レゴの世界を楽しむタイトルがいろいろとリリースされている。そして今回、レゴブロックシリーズの"ロックレイダース"をモチーフとした、リアルタイムシミュレーションが登場した。**

### 初心者を意識した分かりやすいシステムと難易度

今回発売される「レゴ・ロックレイダース」のストーリーは、主役であるロックレイダーたちを乗せた宇宙船が突如亜空間に飲み込まれてしまうところから始まる。エネルギー不足で緊急着陸した惑星で、宇宙船のエネルギー源である"パワークリスタル"を採掘し、脱出を図るといった内容だ。レゴ・ロックレイダースの基本的なゲーム内容は、最近よくあるタイプのリアルタイムシミュレーションになっている。プレイヤーはロックレイダーの司令官となってパワークリスタルや鉱石を採掘する。パワークリスタルは乗り物(ホーバースクーターなど)や基地(パワーステーションなど)のエネルギー源にし、鉱石は基地を拡大する際の原材料となる。パワークリスタルや鉱石をより多く採取することで、基地の拡大やそれに伴ったエネルギーを惜しみなく使うことができるので、効率よく採掘を進めることが可能になるのだ。しかし、パワークリスタルを食料とするモンスターがそれを奪いに来るので、戦闘用の装備も整えなければならない。そして、3種類(岩／氷／溶岩)のステージで構成された全25ミッションを順にクリアしていくことで、ストーリーが徐々に展開していくのだ。

操作が複雑ではないかと敬遠する人もいるかもしれないが、操作性に関しては極力簡単になるように考慮されており、さらにチュートリアルステージも用意されている。このチュートリアルステージで、ユニットの基本的な操作からある程度複雑な操作まで、順を追って学ぶことができるため、リアルタイムシミュレーションが初めてという人でも問題なく楽しめるようになっている。ミッションを始める前には、随所でストーリーを解説したきれいなムービーが見られる。

ロックレイダーたちの行動は非常に多彩で(岩を削る／岩を運ぶ／岩ばんを補強する／食べる／爆弾をセットするなど)、それらのいろいろな行動をマウスのみで簡単に指示することが可能だ。ロックレイダーたちのAI(コンピューターの思考ルーチン)は非常に優秀で、削りたい岩を順にクリックしていくことで、削る順番をあらかじめ予約指定することができる。また、与えられた仕事がなくなった際にユニット自身で考えて行動するなど、リアルタイムシミュレーションによく見受けられる"仕事がなくて立っているだけのユニット"が発生しづらくなっている。ほかに、ユニットが現在何をしているのかが吹き出しで表示され(鉱石を運んでいるときは鉱石の絵が出たり、ユニット自身で考えられる行動がなくなってしまったときはzzZと寝てしまったりなど)、視覚的にも分かりやすくなっている。これにより、各ユニットを効率的に働かせることが可能になっており、"手が空いているユニット"を探して行動を指示するという手間がかからないため、岩ばんの補強やモンスターを警戒することに意識を集中することができる。

レゴ・ロックレイダースでは、ミッションクリアの条件がブリーフィング画面だけでなく、ゲーム中でも細かく(鉱石があと何個必要かなど)順を追って説明してくれる。ゲームを中断した場合にはどこまで進めていたのか分からなくなりがちだが、再開した時に音声によるガイドが用意されているため、ミッションクリアの条件が把握でき、非常に好感が持てた。システムや難易度に関して、かなり初心者を意識して制作されているため、シミュレーションは難しそうだからと敬遠しているプレイヤー層にはお勧めである。



ユニットやオブジェクトは3Dで細かく描かれている。ユニットは自分の判断で次の行動に移ってくれる。ユニットの上に表示される吹き出しにより、ユニットの行動が視覚的に分かるようになっている点に注目してもらいたい

### ロックレイダーの視点で自由に歩き回れ

特記すべき機能として、ユニットやほかのオブジェクトが3Dで構成されているため、クオータービュー方式からロックレイダーの目線に視点を切り替えられる点が挙げられる。まるで自分がロックレイダーになったような感じで、洞くつの中をあちこち歩き回ることができるのだ。3Dで描かれている点が見事に生かされおり、非常に面白い。ただ、これは視覚的に楽しめるというだけで、ここから指令を出したり複雑な動作をしたりすることはできない。今までのレゴシリーズのゲーム同様"世界を楽しむ"というコンセプトを大事にしているのであろう。

レゴ・ロックレイダースはネットワークのサポートがされていない。特にインターネットを使用した対戦や協力プレイが盛んな今日の状況では、ネットワークのサポートをしているか否かというのは購入する際のポイントとして大きな位置を占めているのではないかと思う。親切なチュートリアルステージや操作の簡略化など、子供から大人までを気軽にシミュレーションに引き込むことには成功しているだけに非常に悔やまれる。ネットワークによる友達同士の協力プレイが可能になれば、ゲームに幅が広がるだろう。　（七緒秋光）

| | |
|---|---|
| グラフィック | ★★★½ |
| サウンド | ★★★ |
| 操作感 | ★★★★ |
| 総合評価 | ★★★★ |

### 有名なおもちゃレゴブロック

Lego社はデンマークの大工だったオーレ・キアク・クリスチャが設立した木製おもちゃ会社である。第2次世界大戦後、プラスチックを使用した現在のレゴブロックの原形ができた。最近では単に子供のおもちゃや、マニアが収集する物としてだけでなく、部屋のインテリアなどに利用されることも多い。また、コナミが制作したPlayStationソフト「メタルギア ソリッド」では、カメラワークを試行錯誤する上で建物やフィールド設計をする際に実際にレゴブロックが使用されたということである。ちなみに"レゴ"とは、デンマーク語で"よく遊べ"を意味する言葉に由来する。



ミッション開始前はブリーフィングによるミッションの内容説明があり、ゲーム中にも画面のように説明してくれるため、非常に分かりやすい。また、ゲームが進行するに従って、音声による説明も聞くことができる



ロックレイダーの1人となり、洞くつの中を自由に動き回っているシーン。まるで3Dアクションかと勘違いしてしまいそうだ。残念ながら、ここからほかのロックレイダーたちに指示を出すことはできない。だが、自ら操作するロックレイダーは、削れる岩に突進することにより、岩を削ることだけはできる

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

**Information**

| | |
|---|---|
| 開発元 | Data Design Interactive社 |
| 発売元 | アイドス・インタラクティブ株式会社 |
| 問い合わせ先 | アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート係 052-775-8380 |
| 価格 | オープン |
| OS | Windows 95／98／Me |
| CPU | PentiumⅡ 233MHz以上 |
| メモリー | 32MB以上 |
| ビデオ | 4MB以上のメモリーを搭載したDirectX 7.0a対応3Dアクセラレーター |
| HD容量 | 300MB以上 |
| CD-ROMドライブ | 4倍速以上 |
| サウンド | DirectX 7.0aに対応したサウンドカード |
| 対応API | Direct3D |
| 発売時期 | 2000年12月8日 |

AERO DANCING F™
エアロダンシングF

**初心者から上級者まで楽しめる**
**フライトシム入門／上達に最適な作品**

# エアロダンシングF

**久しぶりに発売された純国産フライトシミュレーター「エアロダンシングF」は、超初心者から上級者まで満足のいく、非常に作り込まれた作品。一見するとアーケードゲーム風だが、着艦あり、空戦あり、マルチプレイありの本格派だ。**

## 戦闘、教習、対戦、着艦 盛りだくさんのゲームモード

「エアロダンシングF」は、航空自衛隊のファイターパイロットを題材としたソフトである。練習機T-3、T-4から始まって、マルヨン（F-104J）、F-15Jといった機体を操縦できるという、一風変わった内容になっている。実に多彩なゲームモードを備えていて、非常に内容が濃いのがこのゲームの特徴である。離着陸や基本的な機動の訓練を順番にクリアして、イーグルドライバー（F-15戦闘機に乗るパイロット）を目指す“Fighter pilot mission”モード、そして、連続射撃競技や格闘戦競技に出場してハイスコアを目指す“Tactical challenge”モードなど、ミッションをクリアしていくタイプのモードでは、ゲームを進めていくうちに使用可能な機体が次々に増えていく。その中には、カラーリングまでしっかりと再現されたVFA-27（米海軍第27戦闘攻撃飛行隊）のF／A-18（CAG機）が含まれていたりと、マニア心をくすぐる演出が用意されている。

そのほか、フライトシミュレーター（以下、FS）初心者のために、計器の見方や操縦かんの使い方などの、基本的な部分を一からレッスンしてくれる“Training”モード、画面を2分割して対戦する“VS play”モード、気ままな遊覧飛行や、さまざまな設定で空中戦ができる“Free flight”モードなどが用意されている。そして、Windows版の目玉とも言えるのは、燃料切れや操作系統が故障した状態などの、あらゆるシチュエーションで着艦訓練を行える“Dai-chakkan”モードと、インターネットを使ってほかのユーザーと腕を競える“Network battle”モードである。機体や専門用語の説明もしてくれるので、FS未経験の人にも安心してお勧めできる。初心者ユーザーの敷居を無くそうという姿勢はとても好感が持てる。また、マルチプレイは非常に快適で、33.6kbpsの環境でテストしてみたところ、ラグもワープも一切発生しなかった。1対1の対戦しかサポートされていないのが残念でならない。



夕刻や雨天、夜間の描画は相当リアルだ。そして、見てのとおりの着艦。ボール呼び出しやILS関連の操作を省いて簡略化されているが、よくぞここまでリアルな着艦ゲームを作った、と言いたいほどの素晴らしい出来

## リアルかつ遊びやすい 優れたゲームバランス

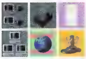
Windows版のエアロダンシングFは、Dreamcastからの移植となるFSである。コンソール機から移植されたFSということや、スクリーンショットの雰囲気から、フライトシューティング的なゲーム内容を想像する人もいるかもしれない。しかし、それには胸を張って「No」と言い切れる。リアルなFSを好むプレイヤーをも唸らせる仕上がりに、筆者はついつい仕事そっちのけでハマってしまったのだ。

どこがそんなに魅力的なのか、このソフトが持つ数多くの優れた点の中から、いくつかピックアップして紹介しよう。いちばん印象深かったのは、実機と同様のスピード感、ロールレート、そしてコックピットからの視界である。計器類はオーバーレイ表示されていて、“いかにもゲーム”といった感じだが、ビシっと決まったこれらのフィーリングが、何ともいえないリアリティーを醸し出している。機銃の発射音や着弾までのタイムラグ、IRミサイルの素晴らしい動き、敵機の一挙一動、機体ごとの飛行特性の違い、充実した機外Viewとリプレイ機能……etc。どれを取ってもシューティングゲームどころか正真正銘の本格派FSである。兵装やレーダーの操作に関しては徹底的に簡略化されているので、ゲームパッドやキーボードでもじゅうぶんに楽しめる。“FSって何ですか？”といったレベルの初心者から、筆者のようなディープなFSファンをも魅了する作品が、まさか国内のソフトハウスから発売されるとは思ってもみなかった。この素晴らしいFSは、日本のFSユーザー数を確実に増やしてくれると筆者は信じている。　（Warren大尉）



画像はフライトの基本となるコックピット視点。自機を後ろから見たチェイスViewやパッドロックViewまで用意されていて、初心者から上級者まで、あらゆるレベルのユーザーがプレイしやすいように配慮がなされている

| | |
|---|---|
| グラフィック | ★★★☆☆ |
| サウンド | ★★★★☆ |
| マルチプレイ | ★★★☆☆ |
| 操作感 | ★★★★☆ |
| 総合評価 | ★★★★★ |



**Information**

| | |
|---|---|
| 開発元 | ：株式会社CSK総合研究所 |
| 発売元 | ：株式会社CSK総合研究所 |
| 問い合わせ先 | ：株式会社CSK総合研究所 03-5464-6713 |
| 価格 | ：6,800円 |
| OS | ：Windows 95／98／Me |
| CPU | ：PentiumⅡ 266MHz以上（PentiumⅢ 450MHz以上推奨） |
| メモリー | ：32MB（64MB以上推奨） |
| ビデオ | ：VRAM8MB以上（16MB以上推奨）のDirectX7対応3Dアクセラレーター |
| HD容量 | ：インストール時68MB以上 スワップ85MB以上（インストール時475MB以上 スワップ85MB以上推奨） |
| CD-ROMドライブ | ：4倍速以上 |
| サウンド | ：DirectSound対応のサウンドカード |
| 対応API | ：Direct3D |
| 発売時期 | ：発売中 |






Fighter pilot missionモードのブリーフィングでは、ムービーを使って、これから挑戦する機動の解説をしてくれる。ローGヨーヨー機動と言われても、何がなんだか分からない人でも、安心して訓練することができる。まさにFS航空学生モードと言えるだろう



随所に遊び心も散りばめられている。画像は、高速道路に着陸してみたところ。すると、なんと車が走っている！ 自機の速度を車に合わせてみたところ、きちんと80～100km／hぐらいで走行しているのだからすごい。ぜひ一度チャレンジしてみよう



ヘッドオン（敵機と自機が向き合った状態）での強烈な一撃。エンジンを撃ち抜かれたF-14が火だるまとなる。機関砲の射程内に入ってからすれ違うまで約2.5秒。実機さながらのスピード感は、1～2発命中しただけでも致命傷となるダメージモデルと相まって、集中力の要求されるヘッドオンを演出している




# スターシップ・トゥルーパーズ

## 宇宙の果てで繰り広げられる人類と虫との壮絶な戦い

「STARSHIP TROOPERS」は、1997年に公開された同名の映画を題材にしたリアルタイム戦略シミュレーションだ。原作の映画はCGによる特殊効果で話題になった作品だが、本作でもその迫力は忠実に再現されており、ゲーム中では巨大な虫を撃ち倒すそう快感が得られる。できれば部屋の明かりを暗くして、大きなディスプレイと大音量のサウンドでプレイしてほしい。

### 細かいことは考えるな すべてのバグズをせん滅せよ

ポール・バーホーベン監督による映画『スターシップ・トゥルーパーズ』は、全編にわたる派手な演出とストレートで深い展開が良い意味でのB級っぽさを醸し出していて、残酷なシーンがある点を除けば、老若男女だれでも楽しめる作品だった。映画のストーリーは大きく分けて、若者たちが軍隊での経験を経て成長していく前半と、侵略者であるバグズ(虫)と壮絶な戦いを繰り広げる後半に分かれている。本作はその後半部分に焦点を当てており、プレイヤーは小隊を指揮してバグズをせん滅する数々のミッションをこなしていくのだ。

まず、自軍の中から最大6人の小隊を編成して出撃させよう。各ユニットはマシンガンやロケット砲といったように得意な武器を持っていて、これらをミッションの目的に合わせて使い分ける必要がある。敵のバグズにはさまざまな種類のものが存在し、中にはトレーラーほどの大きさになるものもいる。これらはすべて迫力ある3Dグラフィックで描かれており、人間よりも何倍も大きいバグズを、全隊員によるマシンガンの一斉射撃でバリバリと駆逐するのは非常に気持ちがいい。

一見すると3Dシューティングのようにも見えるが、味方ユニットは敵に近づくと自動的に攻撃を行うので、アクション性はそれほど高くはない。小隊長となって部隊を指揮する部分に重点が置かれているゲームだ。兵士は単体だと敵の攻撃を一度か二度受けるだけで死んでしまうほど弱いので、8種類のフォーメーションを駆使して、なるべく虫1匹に対して大勢で攻撃できる状態を作り出すのがポイントだ(コラム参照)。

ミッションの内容はどれもがバグズをせん滅するもので、先に進んでも特に目新しい展開はない。そのため英語が苦手なプレイヤーでも、ストーリーが分からなくて戸惑うことは少ないと思われる。また、プレイ中は次にすべきことをリアルタイムで指示してくれるので、目的を見失う心配もない。本編開始前にチュートリアルをひととおりこなすことによって、どのような人でも先に進むことができるシステムになっている。

### 原作の映画が持つ雰囲気を 細かいところまで忠実に再現

この作品の最大の特徴は、映画の描写を非常に細かいところまで忠実に再現している点だ。今まで発売された映画を基にしたゲームは、当たり障りのないシステム、言い換えれば中途半端さが目に付くタイトルが多かった。映画の公開時期に合わせて発売させるために制作時間がじゅうぶんにとれないなど、さまざまな事情があるのだろうが、ファンは寂しい思いをしていたはずだ。しかし、本作はそれらとは一線を画している。

まず、オープニングのムービーは映画本編かと見間違うほどのクオリティーで作られており、これだけでもプレイへの期待度は相当に高まる。そして敵から発射されるプラズマ砲や墜落する艦隊を見た時点で、原作の映画のファンならばその興奮は最高潮に達するだろう。ほかにも本編に出てくるバグズのおぞましい存在感や、チュートリアルに登場する鬼軍曹の叫び声など、至るところで制作者の熱いこだわりを感じ取ることができる。

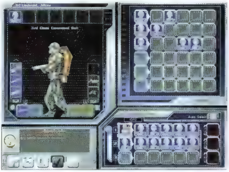
そもそも宇宙に軍隊が進出するほどの科学力があるのに、最初に空爆を行わずに歩兵部隊を戦わせるような、戦略性のかけらもない戦争がばかばかしくて良い。このゲームは映画と同様、「そんなのあるかよ!!」という突っ込みを楽しみながらプレイするのが正しい遊び方だ。さらに、プレイする際にはレンタルビデオなどでもう一度映画を見て、テンションを上げておくことを強くお勧めする。

なお、本作と映画の原作となった『宇宙の戦士』(ロバート・A・ハインライン著)はSF小説の中では金字塔と呼ばれるほど有名な作品だ。機会があったら、こちらもぜひ読んでほしい。　(川崎政一郎)



画面の視点切り替えはマウスの右ドラッグによって可能だ。解像度は何段階かに切り替えられるが、低い解像度の場合はすべての味方ユニットを把握するのが難しい。気が付いたら画面の隅の方で倒れていることも多々ある

| | |
|---|---|
| グラフィック | ★★★★☆ |
| サウンド | ★★★½☆ |
| 操作感 | ★★☆☆☆ |
| 総合評価 | ★★★☆☆ |



部隊編成画面では各ユニットに持たせる武器や装備を指定できる。ゲーム内にはこれらの詳しい説明が出てこないので、始めは少し迷うかもしれない。ミッション内容に合わせて、自動的に最良の装備を選んでくれるオートセレクト機能を使うといいだろう




巨大なバグズの足元で懸命に戦っている兵士の姿が見えるだろうか。強力な火器の残弾数をしっかり把握しておかないと、このような強敵を相手に小銃一つで立ち向かわなければならない状況に陥ってしまう

### フォーメーションを駆使して戦い抜け

自軍ユニットは経験を経て強くなるのでなるべく大切にするべきだ。8種類あるフォーメーションを使い分けることによって、損害を最小限に抑えるようにしよう。

**くさび形**



火力を前方に集中させやすく、敵本拠地への突入時に最適だ

**包囲形**



バグズのわき出てくる巣穴(バグズホール)など、特定個所を集中攻撃するのに使う

**横一列**



横一列に並んだフォーメーションは見栄えが良いのだが、兵士の死亡率は高い

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

**Information**

| | |
|---|---|
| 開発元 | Blue Tongue社 |
| 販売元 | Microprose社 |
| 問い合わせ先 | $34.99(US) |
| 価格 | 8,800円 |
| OS | Windows 95/98 |
| CPU | PentiumII 233MHz以上 |
| メモリー | 64MB以上 |
| ビデオ | DirectX 7.0aに対応したビデオカード |
| HD容量 | 300MB以上 |
| CD-ROMドライブ | 8倍速以上 |
| サウンド | Windows 95/98対応のサウンドカード |
| 対応API | Direct3D |
| 発売時期 | 発売中(アメリカのみ) |




# 愛らしい羊たちがわらわらと動き回る愉快なアクションパズルゲーム

# シープ

**牧羊犬というものをご存じだろうか。広い牧草地で放牧されている羊たちをさくの中に集める仕事をこなす犬のことである。スコットランドやニュージーランドなど牧羊が盛んな地域では、国際大会が開かれ、競技にもなっている。この「SHEEP」は、牧羊犬や羊飼いを操作し、羊の群れを追ってゴールへ導くという、ユニークなシステムを採用したアクションパズルゲームだ。**

## 羊の群れを誘導するのは楽しくて難しい

スタート地点にいる羊の群れをゴール（最初のステージでは家畜運搬トラック）まで誘導するとステージクリアとなるのだが、これが一筋縄ではいかない。ゴールまでの道のりには、トラクターや機械仕掛けの馬、ローラー、火花、からくり兵など、さまざまなトラップや敵の攻撃が待ち構えている。トラクターに踏まれた場合や、火花に接触した場合は助けることができないが、トラップにかかってひっくり返っているだけの羊はActivateキー（マウスの場合は右クリック）で起こすことができる。また、ゲートを開くためにはスイッチに羊を座らせなければならないなど、パズル的な要素もふんだんに盛り込まれている。これらのトラップやパズルを次々にクリアしながら、なるべく多くの羊をゴールまで誘導するのがゲームの目的だ。

操作は簡単で、キーボードのほかに、ジョイスティックやマウスでもプレイすることができるが、マウスでのプレイが最も雰囲気が出て良い。羊の群れは、プレイヤーの操るキャラクター（人や犬）とは反対の方向に、逃げるように向かっていく。もし、群れを右に曲がらせたいのであれば、キャラクターを群れの左側に回り込むように移動させなければならない。

プレイヤーが選択できるキャラクターは、羊飼いの女の子BOPEEPや雑種犬MOTLEYなど、4種類から選択できる。初めてプレイするときは、統率力があって扱いやすいBOPEEPを選ぶといいだろう。また同様に、羊にも性格の異なる四つのタイプ（RASTORAL、LONGWOOLなど）がいる。ゲームは、テクノポリスやジュラ紀といった全7ワールドで構成されており、各ワールドは四つのステージで構成されている。4タイプの羊すべてを次のワールドに連れて行かなくてはならないので、ステージの特徴に合った個性を持つ羊のタイプを選ぶようにしよう。どの羊も集団で動く習性を持っているのだが、RASTORALが最もまとめやすいようだ。




ドミノ倒しのように並んでいるブロックの中には3匹の羊が捕らわれている。赤いブロックに羊たちを突進させると、ブロックが順番に倒れていき、中の仲間を助け出すことができる。プレイヤーキャラクターが死んでゲームオーバーになることはないので、身をていして羊を守ってあげよう

## 高得点を狙うのならすべての羊を救出しろ

ステージクリア時に無事にゴールへたどり着いた羊は、次のワールドに連れて行くことができる。ステージの中には、どうしても羊が1匹以上いないと先に進めないスイッチがあったり、思いがけないトラップや敵の攻撃によって、どんどん羊の数が減っていったりするので、羊は1匹でも多く次のワールドに連れて行きたい。ドミノのようなブロックに囲まれている羊や、あやしい装置に捕らわれている羊を助け出せば、群れの数を増やすことができるので、時間が許す限り、少しでも多くの羊を救出してから、先へ進むようにしよう。ステージのあちこちに設置されているヒント看板は必ず見るように心掛けること。初登場トラップのクリア方法などが書かれているからだ。

各ステージのプレイ時間は、1～5分程度なので、いつでも気軽にプレイすることができる。難易度バランスはオプション設定で3段階に変更可能だ。最も簡単な“EASY”では、制限時間5分で最低1匹の羊をゴールに導けばいいのだが、“HARD”では1分半以内に20匹以上と厳しくなる。もし時間に余裕があれば、ボーナスポイントを集めて、より高得点を狙うことが可能だ。いろんな仕掛けを稼動させ、ステージに散らばっている金の羊像や、金・銀・銅の星を集めよう。また、ステージ中のすべての羊を救出するとクリア時に大きなボーナスポイントが得られる。

おそらくたくさんの動物をゴールへと導いているからだろう、ゲームの全体的な印象が「レミングス」に似ているが、もちろんゲームシステムは大きく異なっている。プレイヤーのアクションには、“歩く”“走る”“忍び足”の移動と、“キャンディを置く”“羊をつかむ”などの動作しかない。また、誘導の対象となる羊たちは、放っておくとAIによって自由気ままに行動するところがあるので、規律正しく前進するレミングたちとは違って、誘導するにはちょっとしたコツが必要になる。（横井 修）

| | |
|---|---|
| グラフィック | ★★★½ |
| サウンド | ★★★ |
| 操作感 | ★★★ |
| 総合評価 | ★★★½ |

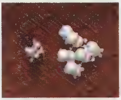



すべての羊をゴール地点まで誘導すればステージクリアとなる。このステージのゴールは黒い搬送用トラックだ。右のスイッチ上に座っている青い羊もちゃんと連れて行こう。ちなみにカラフルな色が着いているのは、少し前に染料の入ったプールを通過したためだ

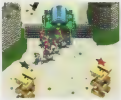



このゲートをとおり抜けると、全身宇宙服に包まれて宇宙へと飛び出すことができる。右には奇妙なエイリアンが浮遊している。その上には危険なブラックホールがあるので、吸い込まれないように遠回りして行こう

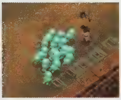
## プレイヤーを飽きさせないさまざまな仕掛けやアイテム



よく見ると女の子が羊に乗っているのが分かるだろう。羊に乗った後は、ほかの仲間たちも一緒について来てくれるので、ゴールを目指してどんどん進んでしまおう



このゲートを通過すると、なんと羊たちの全身がプレートメールで覆われてしまった。なるほど、この状態なら木組みに体当たりしてもつぶされる心配はなさそうだ



アイテムのラジオを取ると音楽が流れ出す。すると、羊たちが興味深そうにプレイヤーの方に近づいてきた。この間は羊の誘導がとても楽になるので、少しでも先に進んでおこう

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

**Information**

| | |
|---|---|
| 開発元 | Empire Interactive社 |
| 発売元 | 株式会社ズー |
| 問い合わせ先 | 株式会社ズー ユーザーサポート 0268-38-1561 |
| 価格 | 未定 |
| OS | Windows 95／98／Me |
| CPU | PentiumⅡ 233MHz以上 |
| メモリー | 64MB以上 |
| ビデオ | 4MB以上のメモリーを搭載したDirectX対応3Dアクセラレーター |
| HD容量 | 500MB（最大インストール時） |
| CD-ROMドライブ | 4倍速以上 |
| サウンド | DirectSound対応サウンドカード |
| 対応API | Direct3D |
| 発売時期 | 2001年3月予定 |






とにかく見た目が派手な3Dシューティング。美しいグラフィックの巨大なユニットが数多く登場し、激しい攻撃を仕掛けてくる。ミッションの難易度は高いが、その分クリアした後の達成感もひとしおである

# バン！ ガンシップエリート

## 派手なエフェクト満載の3Dスペースシューティング

**多数の敵戦闘機や巨大戦艦を、強力な武装を満載した最新鋭機で破壊しまくる「BANG! GUNSHIP ELITE」は、とにかくド派手なシューティグだ。宇宙空間に輝くレーザーや爆発、太陽光などの光源処理が絶妙で、撃ちまくり、破壊しまくりの、そう快感あふれる内容になっている。**

### 簡単操作で敵機を撃破 美しい演出を堪能せよ

「BANG! GUNSHIP ELITE」は、一見すると本格的なスペースコンバットシムにも見えるが、複雑なキー操作を一切必要としない、手軽にプレイできる作品だ。ゲーム中でプレイヤーがやることは、自機の移動と、武器の選択／発射、それにシールドの使用くらいである。まさに、アーケードの派手な2Dシューティングゲームを、そのまま3Dにしたような作品である。

デフォルトのキー設定は、左手でキーボード（移動）、右手でマウス（照準）というように、「QUAKE」や「UNREAL」といった1人称視点の3Dシューティングとほとんど同じものになっている。3Dシューティングに慣れているゲーマーなら、違和感無くゲームをプレイできるだろう。もちろんジョイスティックでも操作できるので、雰囲気を重視するなら、操縦かんタイプのジョイスティックを使うのも良い。

スクリーンショットを見てもらえば分かるが、とにかくグラフィックが派手で美しいのがこのゲームの特徴である。例えば、宇宙空間に浮かび上がる惑星と、その向こうから漏れてくる太陽光。敵戦闘機が編隊を組んで、逆光の中から襲い掛かってくるさまなど感動ものだ。このように光源処理も非常に凝っていて、ため息が出るほど圧巻なグラフィックとエフェクトで、プレイヤーを魅了する。また、大型戦艦や宇宙ステーション、輸送用カーゴといった巨大なユニットも多数登場する。しかも驚くのは、それだけ美しいグラフィックを描画しながら、あまりマシンパワーを必要としないという点だ。試しにCeleron 300MHzでプレイしてみたところ、オプションでグラフィックのディテールを調整すれば、じゅうぶんゲームを楽しめる速度でプレイすることができた。

### シンプルだが難易度は高い 手ごたえのあるシングルプレイ

シングルプレイでは、とにかく撃ちまくって敵機を破壊して、出現したアイテムを取って自機をパワーアップさせることを繰り返していく。各ミッションの最初にはムービーが流れ、任務の内容を解説してくれる。敵戦闘機の迎撃や味方カーゴシップの護衛など、さまざまなミッションが用意されており、例えば最初のミッションは、敵の攻撃艇GHOSTから味方艦を救出することが目的である。しかし、最初から装備している弾数無制限のION BLASTERでは、GHOSTにダメージを与えることができない。GHOSTを追い払うためには、雑魚を破壊してFLUX BEAMを入手しなくてはならない。さらに次のミッションでは、このFLUX BEAMでGHOSTを破壊してPHASE SHIFT CANNONを入手、これを使って巨大戦艦を破壊する。こんな感じでゲームが進行していくわけだ。

しかし、ゲームの難易度は、海外のゲームでありがちな、かなり高めの設定だ。3Dシューティングに精通したゲーマーが難易度EASYでプレイしても、そう簡単にはクリアできないだろう。しかし、ある程度やり込んでコツをつかむと、派手な武器を撃ちまくるそう快感から、ゲームが一気に楽しくなってくるだろう。

マルチプレイはMSN Gaming ZoneとMplayerに対応していて、IPアドレスを直接打ち込んで対戦することも可能になっている。シングルプレイでは、ロックオンした敵機を弾が自動追尾してくれたが、マルチプレイではそういった機能が働かないので、腕前の差が出やすい。強力な武器を撃ちまくって大乱戦を繰り広げるには、なかなか面白いシステムだった。 （三須隆弘）

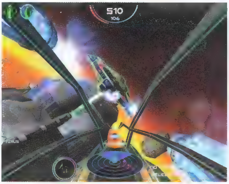
| | |
|---|---|
| グラフィック | ★★★★½ |
| サウンド | ★★★★☆ |
| マルチプレイ | ★★★★☆ |
| 操作感 | ★★★☆☆ |
| 総合評価 | ★★★☆☆ |



**Information**

| | |
|---|---|
| 開発元 | ：RAYLAND INTERACTIVE社 |
| 発売元 | ：マイクロマウス株式会社 |
| 問い合わせ先 | ：マイクロマウス株式会社 03-5352-7609 |
| 価格 | ：6,800円 |
| OS | ：Windows 95／98 |
| CPU | ：Pentium II 233MHz以上（Pentium II 450MHz以上推奨） |
| メモリー | ：32MB（64MB以上推奨） |
| ビデオ | ：DirectX7対応3Dアクセラレーター（VRAM 4MB以上推奨） |
| HD容量 | ：セットアップ時280MB以上 スワップ100MB以上 |
| CD-ROMドライブ | ：4倍速以上（32倍速以上推奨） |
| サウンド | ：DirectX7に対応したサウンドカード |
| 対応API | ：Direct3D |
| 発売時期 | ：発売中 |





シングルプレイ最初のミッションでは、この敵攻撃艇GHOSTを追い払うのが主任務。まずはザコ戦闘機を破壊し、FLUX BEAMを入手せよ。太陽光や宇宙空間に散らばる隕石などの描画も凝っていて、雰囲気を盛り上げる

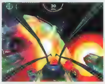


せん光と共に大爆破する巨大戦艦。まさに圧巻のエフェクト。演出が非常に凝っていて、敵の小型戦闘機を墜落したとき、制御を失った敵機がクルクルとスピンして、巨大隕石に激突することもある

### 超強力な兵器をぶっ放せ！

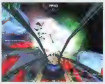
自機の武装は、敵を倒して入手するアイテムによってパワーアップしていく。ゲーム終盤になると、小型ブラックホールのような弾を発射する兵器なども出現する。

**ION BLASTER**



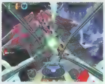
最初から装備している弾数無制限の兵器。基本的にザコ戦闘機をこれで倒し、アイテムを入手していく

**FLUX BEAM**



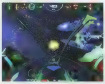
ION BLASTERよりも攻撃力がアップしている。シングルプレイでは、この武器でなければダメージを与えられない敵もいる

**PHASE SHIFT CANNON**



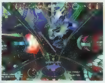
三方向からエネルギーを集結し発射。巨大戦艦はこれで破壊できる

**HELLFIRE**



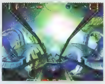
左右の巨大砲から炎の塊のような弾を発射する。弾の速度は遅めだが、非常に威力が高い

**ELECTRON LASER**



連射速度が速く、威力もあるので、かなり扱いやすい兵器

**MAGMA CANNON**



小型ボール状の弾を発射。命中すれば爆風が広がるため、広範囲を攻撃できる




# ブレア ウィッチ ボリューム 1: ラスティン・パー

**あの大ヒットホラー映画と3Dアクションアドベンチャーが融合**

**独特な世界観と効果的な演出で話題となった「ノクターン」の後継と言える作品が登場。大ヒット映画『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の設定をストーリーに用い、プレイヤーに新たな恐怖を与えてくれる作品に仕上がっている。**

## ブレア・ウィッチの恐怖がパソコンゲームでよみがえる

昨年末に日本で公開された映画の中で、最も注目されたのはなんといっても『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』(以下、BWP)だろう。ドキュメンタリー形式で映像を展開するという独特の手法を使い、ホラー映画の新境地を開いた作品だ。そのBWPの設定を基に、Terminal Reality社が「ノクターン」のエンジンを使用して開発した3Dアクションアドベンチャーが、この「BLAIR WITCH VOLUME1：RUSTIN PARR」(以下、BW Vol.1)だ。

BWPの設定を基にしているとはいえ、BW Vol.1はBWPを単純にゲーム化したものではない。BWPの主人公たちがブレアの森に入るきっかけとなった、ブレアの魔女伝説にスポットを当て、ノクターンで怪奇現象の調査と解決をしていた秘密機関“スプークハウス”の面々がそのなぞを解決していくという内容になっている。このBW Vol.1では、ノクターンの主人公“ストレンジャー”ではなく、わき役だった“ホリデー”博士が主役となっている。音声やグラフィックによる演出によって恐怖感を高めるという趣向が、BWPの世界観と違和感なく融合し、新しい雰囲気を作り出している。

## グラフィックやプレイアビリティが向上したゲーム内容

本作の内容はノクターンとほぼ同じ3Dアクションアドベンチャーで、操作形態もほとんど変わっていない。ノクターンをプレイしたことがない人のために説明すると、マウスやカーソルキーでキャラクターを操作し、状況に応じたアイテムや武器を使用することで物語を進めていくという内容だ。操作は若干違うものの、カプコンの「バイオハザード」シリーズを思い浮かべてもらうと分かりやすい。それほど複雑な操作ではないので、筆者のようにノクターンをプレイしたことがある人はもちろん、そうでない人もすぐに慣れることができるはずだ。

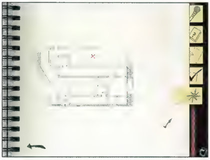
さらに、ノクターンのシステムをそのまま使い回すだけではなく、さまざまな部分に改良が加えられている点も評価したい。ノクターンではゲーム中の視点が固定されていたために、頻繁に視点が切り替わる場所ではどこを移動しているのか分からなくなることがあったが、BW Vol.1では移動中にマップを表示することができるため、迷うことは少なくなっている。また、グラフィックも進化している上、ムービーではキャラクターが口を動かすなど、ゲーム性だけではなく演出面にも配慮していることが感じられる。

この「BLAIR WITCH」シリーズは3部作構成となっており、BW Vol.1を皮切りに、「BLAIR WITCH VOLUME 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK」が12月15日に、「BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE」が2001年春に、相次いで発売される予定となっている。ゲームの開発には、BWPの制作スタッフも加わり、映画では明かされなかったブレアの森のなぞがゲーム内で解明されるとのことだ。3Dアクションアドベンチャーのファンはもちろん、BWPのファンにとっても気になる1本となるだろう。

(菅原哲二)



移動中の画面では、必要最小限の情報だけしか表示されない。画面左上にあるのはモンスターを発見するためのレーダー装置。反応が大きくなったら近くにモンスターがいるということなので注意しよう



今回より追加されたマップ表示画面。赤い×で表示されているのが、ホリデー博士の現在位置だ。見たいときにTabキーを押せば、いつでも表示することができる

| | |
|---|---|
| グラフィック | ★★★½☆ |
| サウンド | ★★★★☆ |
| 操作感 | ★★★½☆ |
| 総合評価 | ★★★★☆ |

### 映画版の続編も近日公開!

BWPの続編である映画『ブレアウィッチ 2』が日本では2001年に公開予定だ。それに合わせて、日本版公式ホームページ(http://www.bw2-jp.com/)も登場している。誘拐された“バーキッツビル”の子供7人や“ラスティン・パー”など、物語と関係の深い人物の情報を見ることができるので、興味がある人はアクセスしてみよう。

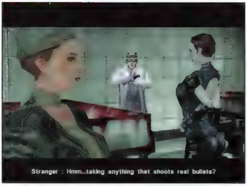
このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

**Information**

| | |
|---|---|
| 開発元 | Terminal Reality社 |
| 発売元 | 株式会社P&A |
| 問い合わせ先 | 株式会社P&A 042-525-9501 |
| 価格 | 5,800円 |
| OS | Windows 98/2000 |
| CPU | PentiumⅡ以上(PentiumⅡ400MHz以上推奨) |
| メモリー | 96MB(128MB以上推奨) |
| ビデオ | Direct3DをサポートしたAGPカード(VRAM8MB以上) |
| HD容量 | 950MB以上 |
| CD-ROMドライブ | 4倍速以上(8倍速以上推奨) |
| サウンド | Windows98/2000互換サウンドカード |
| 対応API | Direct3D |
| 発売時期 | 2000年11月23日 |




事件が起こった町、バーキッツビルの保安官はすでにモンスターと化していた! このシーンでは大きな音が鳴り、思わずビクンとなってしまうほど驚かされてしまった。ここから先のストーリーは、ぜひ自分の目で確かめてもらいたい




ノクターンの主人公であるストレンジャーはもちろん、スヴェトラーナなどスプークハウスの人物が多数登場する。ノクターンをプレイしたことがある人ならば、思わずニヤリとするに違いない

# WARLORDS BATTLECRY

# ウォーロード バトルクライ

## 頼れるものは己の判断力のみ 多才な配下を統率し、勝利をその手に

**人間、エルフ、ドワーフ、アンデッド……あらゆる種族が混在するファンタジー世界。生存競争に勝ち残るために必要なのは、英雄であるプレイヤーの冷静かつ大胆な作戦能力だ。**



数々の個性的なユニットが戦場で激突する。一瞬でも気を抜けば全滅の恐れさえあるシビアな戦い。プレイするたびに適度な緊張感が得られるだろう

### 簡潔な操作システムがプレイヤーをゲーム世界へ導く

「ウォーロード バトルクライ」（以下、ウォーロード）はファンタジー世界を舞台とした、リアルタイム戦略シミュレーション。プレイヤーは自分で作成した主人公と味方ユニットを操りながら敵勢力の部隊を撃破し、各マップに設けられた勝利条件達成を目指すことになる。

本作をプレイしてまず感心したのは、マウス一つでユニットを思いどおりに動かせる操作性の良さ。特に複数ユニットをドラッグで指定することによって、一つの戦闘集団として命令を出せるところは大きなポイントだ。例えば、バラバラに待機するユニットをドラッグして一定場所に移動させれば、移動先で自動的に陣形を組んで待機。さらに直接攻撃ユニットと間接攻撃ユニットをまとめて攻撃に向かわせれば、直接攻撃ユニットは敵に隣接し、間接攻撃ユニットはそれぞれの有効射程距離に近づいた時点で攻撃を開始する。瞬時の指揮が必要なリアルタイム戦略シミュレーションでは、この簡便な操作性はありがたい。

さて、複数用意されたゲームモードの中でまずプレイしておきたいのは、シングルプレイ専用のキャンペーンモードだろう。このモードはマップを攻略しながらシナリオを進めていくといったおなじみの内容。ただ、各マップの勝利条件には、“敵を全滅させる”といったベーシックなものから、“決められたキャラクターを特定時間守りきる”“指定された建造物を完成させる”など、さまざまな種類が用意されいるため、マップ攻略をするたびに新鮮さが感じられるのだ。序盤は難易度もそれほど高くなく、実戦的訓練の感覚でルールやシステムを自然に覚えられるだろう。

### 建造物の建設には長期的な戦略眼が要求される

先に勝利条件の部分で少し触れたが、ウォーロードの特徴の一つに“建設”の要素がある。建設できる建物は、大きく分けて生産用と防御用の2種類。

生産用の建物は、宮殿、鍛冶場、射撃場など合計9種類が存在する。特に宮殿は重要で、他の建物を建てるときに役立つ労働者ユニットを生産するための重要拠点だ。その他の建物は、建設後さらに資源を投入することで、特定のユニットを強化（例えば、射撃場ならば弓兵の射程距離を伸ばすなど）できるようになる。正直なところ、初期時点での各ユニットはお世辞にも強いとは言い難いものが多い。難易度の高いマップでは、いかにユニットを強化していくかを考えることが欠かせないのである。

防御用の建物は、弓兵を配置できる塔や敵の進行を食い止める壁など、合計6種類が存在する。うまく組み合わせれば、難攻不落の要塞を作り上げることも可能だ。

ただし、建設や建物ごとのコマンド実行には資源が必要。資源は資源場を破壊するか、もしくは自勢力の資源場で労働者を働かせることで入手できるが、無尽蔵にあふれているものではない。さらに建設には少なからず時間がかかる。限りある資源をどう利用するか、何を優先して投資するかが、戦略上重要なポイントとなる。




戦闘経験を積んでレベルアップすれば、能力値が上がる。獲得したアイテムの装備によって、パワーアップも可能だ

本作はシングルプレイ専用のキャンペーンモードのほか、最大6人と対戦ができるマルチプレイモード、そしてマルチプレイモードと同じルールでコンピューターと対戦する“Skirmish”モードがある。Skirmishモードはマルチプレイのキャラクターを使用できるため、マルチプレイを行うための練習やキャラクターを育成するときなどに役立つ。

キャンペーンモードでゲームの基礎を覚えるとともに世界観を楽しみ、Skirmishモードでマルチプレイの練習、最後にマルチプレイで対人戦に挑戦という流れでプレイをするといいだろう。

どこから敵が来るのかを読みきる戦略眼と、戦況を先読みする勘が大きく勝負を左右する本作。リアルタイム戦略シミュレーション好きにはぜひお勧めしたい1本だ。（曽我部悦承）

| | |
|---|---|
| グラフィック | ★★★☆☆ |
| サウンド | ★★★★☆ |
| マルチプレイ | ★★★★☆ |
| 操作感 | ★★★★☆ |
| 総合評価 | ★★★★☆ |




マップへ入る前に、出撃させる味方ユニットを選択。マップの地形や勝利条件に合わせて、どのユニットを使うかを選ぶ



マップエディット機能を利用すれば、オリジナルのマップを使っての対戦も可能だ

### 勝利のためのワンポイント戦略

各マップに共通する勝利への近道は、とにかく相手の動きを素早く察知すること。常に索敵用ユニットで警戒をしておこう。さらに重要なのは戦力の集中運用である。兵力を分散させてしまうと、各地で各個撃破されてしまうことになりかねない。逆にこちらは圧倒的な戦力で敵の小部隊を各個につぶしていくことを心掛けよう。特にキャンペーンモードの序盤では、全ユニットをまとめて行動させているだけでもなんとかなる。

### Information

| | |
|---|---|
| 開発元 | ：SSI社 |
| 発売元 | ：株式会社マイピック |
| 問い合わせ先 | ：株式会社マイピック 03-5805-3629（メディアクエストユーザーサポート） |
| 価格 | ：8,800円 |
| OS | ：Windows 95／98／Me |
| CPU | ：PentiumⅡ／Celeron 300MHz 以上 |
| メモリー | ：64MB以上（128MB以上推奨） |
| ビデオ | ：3Dアクセラレーター／Direct3Dに対応の8MB以上のメモリーを搭載したSVGAカード及びSVGAに対応したディスプレイ DirectX 7.0対応カード（VRAM 4MB以上） |
| HD容量 | ：500MB以上 |
| CD-ROMドライブ | ：8倍速以上 |
| サウンド | ：Sound Blaster完全互換及びDirect Soundに準拠しているサウンドカード |
| 対応API | ：Direct3D |
| PC-98での動作 | ：× |
| 発売時期 | ：2000年12月21日予定 |

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID

# メタルギア ソリッド

## PSで人気の潜入ゲームの代表作がパソコン版で登場！

**国産パソコンのMSX2版として第1作が発売されて以来、熱烈なファンに支えられてきた「メタルギア」シリーズ。その第3作目である「メタルギア ソリッド」が、2年前、PlayStation版として発売された。3Dグラフィックを生かした大胆なカメラワークと、重厚な中にもコミカルさを織り交ぜたストーリーはPlayStationユーザーを魅了し、大ヒットを記録した。そのメタルギア ソリッドがパソコン版として発売される。**




敵に見つからないように進むという、独特のスタイルがこの作品の最大の魅力となる

### 敵に発見されないように進む独特のゲームシステム

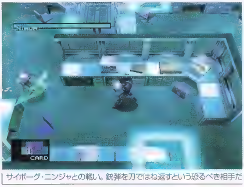
PlayStation（以下、PS）版で発売され、絶大な人気を誇った3Dアクション「メタルギア ソリッド」がパソコン版として登場する。プレイヤーは傭兵ソリッド・スネークとなり、単身でテロリストが占拠した核兵器廃棄所へと忍び込み、メタルギアと呼ばれる兵器を破壊するのだ。世界観がリアルで、実在するさまざまな最新武器が登場するが、本作の特徴は敵を倒すことよりも、いかに敵に見つからずに敵施設の奥へと入り込めるかにある。壁に張り付いて隠れ、敵が背を向けるのを待ったり、ほふく前進で敵の視界から逃げたりするなど、さまざまなアクションが用意されており、それらを駆使することで、どれだけ戦闘をせずにスマートに侵入できるかがプレイのだいご味となる。2年前、PS版が発売された当時、そのゲーム性が高く評価され、潜入（エスピオナージ）ゲームという新ジャンルとして呼ばれた。

このパソコン版は、メタルギア ソリッドにいくつかの要素を付加した「メタルギア ソリッド・インテグラル」を移植したもので、プレイに必要な技術を習得できるVR TRAININGモードが充実していたり、5段階の難易度選択ができたりするなど、長く楽しめる作品となっている。ゲーム中の会話がすべて英語なので、日本語版のゲームに慣れている人にはやや敷居が高いかもしれないが、本作の魅力の一つである映画のような演出が、セリフが英語になることによって、さらにハードボイルドな雰囲気になっている。そう感じるのは日本人だからなのかもしれないが、オープニングや、ゲームの冒頭部分のムービーを見ただけでも、ひたすらカッコイイと感じてしまうのだ。

### PS版とほぼ同じ操作システム

プレイしていて、少しだけ気になったのはPS版からパソコン版への移植に際してのシステム変更がさほどなされていないということだ。操作システムはPS版そのままである、と言った方がいいだろう。なにせ、メニュー画面でも、マウスカーソルが表示されないのだ（マウスを上下に動かすことで、メニューを選択することはできる）。メニューの選択やキャラクターの操作はゲームパッド、またはキーボードでするのが基本ということなのだろう。個人的な感想としては、これは不自由だと感じた。加えて、画面表示もPS版のままなので、混乱することがしばしばある。例えば、通信機を使用する場合“PUSH SELECT”と表示されるが、実際に押すのはTabキーなのだ。このあたりは全面的な改良が必要だったと思うのだが、どうだろうか。

本作をプレイするに当たって、いちばん最適な選択は結局、PS版でのプレイと同じようにゲームパッドを用意することだろう。パソコン版ならではの要素が薄いことは残念だが、もともと完成度の高い作品だけに、それ以外の欠点は見当たらない。続編である「メタルギア ソリッド2 サンズ オブ リバティ」の制作も発表された今、初めての人はもちろん、プレイしたことがある人も、パソコン版での再プレイに挑戦してみてはいかがだろうか。（柿崎シュンドウ）



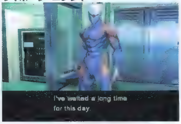

サイボーグ・ニンジャとの戦い。銃弾を刀ではね返すという恐るべき相手だ

| | |
|---|---|
| グラフィック | ★★★☆☆ |
| サウンド | ★★★★☆ |
| 操作感 | ★★☆☆☆ |
| 総合評価 | ★★★☆☆ |

リボルバー・オセロット




サイボーグ・ニンジャ




リボルバーをこよなく愛する男リボルバー・オセロット。なぞの人物サイボーグ・ニンジャなど、ゲームには個性的なキャラクターが数多く登場する

### 渋い英語セリフが臨場感を高める

メタルギア ソリッドといえば、ハリウッド的な演出が魅力。きめ細かな演出と、迫力ある構図のムービーは、同シリーズの今までの作品にはなかったものだ。各キャラクターの声優陣もベテランぞろいのため、声優ファンにも見逃せない作品と言えるだろう。国内PS版ではソリッド・スネーク役を、ベテラン声優の大塚明夫が渋く演じていた。

では、今回の海外版メタルギア ソリッドのソリッド・スネーク役はだれだろうか。1999年に30歳になったばかりの若手声優David Hayterが演じている。彼がソリッド・スネーク役を射止めたのは6年前、TVアニメシリーズ「キャプテンプラネット」で知り合ったキャスティングディレクターに見いだされたのがきっかけだという。次回作のメタルギア ソリッド2 サンズ オブ リバティでも演じるかどうかは未定だ。

また、彼はパソコンゲームの「MECHWARRIOR 2」に出演しているほか、『強殖装甲ガイバーII』『機動戦士ガンダム』『ルパン三世』『モルダイバー』など、多数の日本産アニメの吹き替え版に出演している。




随所に挿入される映画のようなムービーが臨場感を高めてくれる

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

**Information**

| | |
|---|---|
| 開発元 | ：コナミ株式会社 |
| 発売元 | ：マイクロソフト株式会社 |
| 問い合わせ先 | ：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300 |
| 価格 | ：オープン |
| OS | ：Windows 95／98 |
| CPU | ：Pentium II 233MHz以上 |
| メモリー | ：32MB以上 |
| ビデオ | ：DirectX7.0a対応ビデオカード（VRAM 4MB以上） |
| HD容量 | ：300MB以上 |
| CD-ROMドライブ | ：4倍速以上 |
| サウンド | ：DirectX7.0a対応サウンドカード |
| 対応API | ：Direct3D |
| 発売時期 | ：2000年12月（アメリカでは発売中） |

特別企画 年末年始のリリースラッシュ到来！

# 話題沸騰の4大タイトル



# SACRIFICE

## 魔法を駆使して魂を奪い敵の祭壇を破壊せよ！

| Information | |
|---|---|
| 開発元 | :Shiny Entertainment社 |
| 発売元 | :株式会社ズー |
| 販売元 | :M3エンタテインメント株式会社 |
| 問い合わせ先 | :株式会社ズー サポート係 0268-38-1561 |
| 価格 | :8,800円 |
| 発売時期 | :2001年2月9日(日本語版)* |

※アメリカでは発売中

### 一味違った戦闘が楽しめるユニークなゲームシステム

Shiny Entertainment社が開発した「サクリファイス」は、3Dアクションとリアルタイム戦略シミュレーションが融合した新しいタイプのゲームである。本誌10月号のPlay Online News Summaryでも紹介しているが、今回はベータ版から得られた情報を基に、この作品の特徴を明らかにしていこう。

サクリファイスの世界には、地、命、風、死、火を象徴する5人の神が存在し、プレイヤーはそのいずれかに仕えるウィザード(Wizard)となる。ウィザードには、クリーチャー(ユニット)を召喚する魔法をはじめ、回復や攻撃などのさまざまな魔法が用意されている。プレイヤーは、これらの魔法を駆使して世界制覇を目指すのだ。

ゲームをスタートして最初にしなければならないのはマナの確保である。マナは魔法を詠唱するためのパワーの源であり、これはフィールド上に点在する“マナの泉”へマナリッシュ(Manalish)と呼ばれる建物を作ることで得られる。また、リアルタイム戦略シミュレーションに慣れ親しんだ人であればゲーム展開が容易に想像できるかもしれないが、このマナとは別に、“魂”というもう一つ重要な資源があることに注目してほしい。

サクリファイスでは、味方のユニットを召喚するために魂を必要とする。この魂は敵を倒した際に奪うことができるほか、中立のクリーチャーを殺して奪ったり、味方のユニットが死亡した際に回収したりすることもできる。つまり、戦闘における争点は、敵ユニットを倒すことだけではなく、どれだけ魂を奪えるかにある。例えば、敵の一群を殲滅(せんめつ)できたとしても、それらの魂を敵のウィザードに回収されてしまえば、大局に影響はないのだ。従来のリアルタイム戦略シミュレーションにはあまり見られないユニークなアイデアであり、一味違った戦闘が楽しめるようになっている。



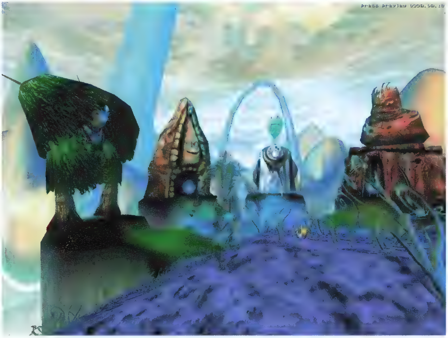
味方の祭壇へ敵の魂を今まさに捧げようとしているシーン。サクリファイスでは、敵の魂を奪い、自分のものとすることで、新たなクリーチャーを召喚できるようになる

# 最速リポート

例年のことながら、年末年始の商戦に向けて、各メーカーは自信作を投入してくる。その中でも、美麗なリアルタイム戦略シミュレーション「サクリファイス」、シリーズ4作目となるロボットアクション「MECHWARRIOR 4: VENGEANCE」、巨大なモンスターを操れる3Dアクション「GIANTS: CITIZEN KABUTO」、3DのSF戦略シミュレーション「CONQUEST: FRONTIER WARS」は要注目だ。これらの前評判の高い4作品を実際にプレイする機会が得られたので、最速のインプレッションを掲載しよう。この記事を参考にすれば、年末年始に楽しめる作品がきっと見つかるはずだ。

文／下村隆書(p.062～063、068～069)、Yuki-Kaze!(p.064～065)、小笠原誠(p.066～067

最終的には、マナリッシュと魂の奪い合いを繰り返しながら、敵の祭壇(Altar)を破壊したウィザードが勝者となる。祭壇の破壊は、味方のユニットの魂を捧げることで成し遂げられるという仕組みで、タイトル名が示す"生贄(いけにえ)"の意味はここからきているのだ。



シングルキャンペーンの冒頭のシーン。サクリファイスの世界に登場する神々を象徴する建物が並んでいる。なお、この画面はムービーではなく、実際のゲーム画面だということに注意してもらいたい

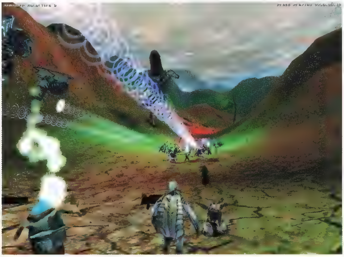
## アクションゲームの迫力とテンポの速いゲーム展開が魅力

幻想的な世界とプレイヤーが魔法使いになるという設定から、「ポピュラス・ザ・ビギニング」(1998年にエレクトロニック・アーツ・スクウェアから発売)を連想した人も多いと思うが、ゲームにおける"視点"は大きく異なる。サクリファイスは、フィールドやユニットを俯瞰(ふかん)する戦略シミュレーションとは違い、ウィザードの視点でゲームは進行する。つまり、実際のプレイ感覚は、3Dアクションにかなり近いのだ。自ら広大な3D空間を動き回り、戦闘では常に前線に立って味方のユニットへ指示を出す。こうした行動において、高い緊迫感と臨場感が味わえることは、言葉で語るよりも画面を見ていただいた方が明らかだろう。

また、このような視点の違いに加え、サクリファイスでは、生産面が大幅に簡略化されていることも大きな特徴だ。単純に言えば、プレイヤーが戦闘に集中できる仕組みとなっており、テンポの速いゲーム展開が楽しめる。その際に重要な要素となっているのがウィザードの魔法である。

ウィザードは1～14のレベルが設定されており、レベルが高くなればなるほど、より多くの魔法(攻撃や補助魔法11種類+召喚魔法11種類)が操れるようになっている。地形を変化させたり、一撃で多数の敵へダメージを与えたりする強力な魔法もあるため、使い方次第で戦局を大きく変えられるというのがポイントだ。好みの分かれる部分かもしれないが、筆者にはダイナミックなゲーム展開が非常に新鮮であった。

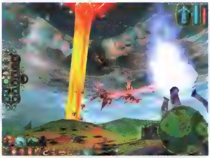
なお、こうした魔法を駆使した迫力ある戦いを楽しみたいのであれば、マルチプレイがお勧めである。最大4人まで参加できるマルチプレイでは、ウィザードの初期レベルをゲームスタート時に任意に決められるからだ。独特のデザインが光るクリーチャーや世界観に魅せられた人には、ストーリーに沿ってシナリオを進めるシングルプレイのキャンペーンが用意されているので、こちらをじっくり堪能してもらいたい。



召喚できるクリーチャーは、容姿からはなかなか判別しにくいが、偵察用、長距離攻撃用、近距離攻撃用など、用途がはっきりしている。異なるタイプを上手に組み合わせ、陣形を組んで戦闘を進めていく

### 派手で美しい魔法の演出効果

サクリファイスでは、マナリッシュを徐々に建設していく様子や、魂を捧げるプロセスなどが、美しいアニメーションによって鮮明に描き出される。また、プレイヤーキャラクターのウィザードが披露してくれる魔法の演出効果も非常に派手なものが多い。ちなみに、各ウィザードは、共通の魔法のほかに、仕える神によって決まる固有の魔法も持っている。例えば、死の神チャーネルを選んだ場合は、無差別に周囲のクリーチャーや建物を破壊する死に神を呼び出す"Death"、地の神ジェームスであれば、地形を陥没させ、その場にいたクリチャーを死に追いやる"Bore"などがある。上級の魔法となるとその効果も演出も半端ではないので、ぜひ一度体験してもらいたい。



派手な魔法も多く[illegible]に仕えるウィザードが使用できるVolcanoという魔法だ。火山噴火を引き起こす超強力な魔法で、周囲に飛び散る溶岩によって、あらゆるクリーチャーが敵味方の区別なく被害を受ける




# MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

## 鋼鉄の殺りく兵器を駆り 再び広野を疾走する時が来た!

| Information | |
|---|---|
| 開発元 | :マイクロソフト |
| 販売元 | :株式会社マイピック |
| 問い合わせ先 | :株式会社マイピック ユーザーサポート 03-5805-3629 |
| 価格 | :8,800円(未定) |
| 発売時期 | :2001年発売(完全日本語版) |

### シリーズ最新作は初心者にも やさしいシステムになって登場

遠く離れた未来の31世紀、長期にわたる星間戦争が続く中、Mechと呼ばれる巨大なヒューマノイド型戦闘マシンが戦場を支配している……。そんな世界を舞台に、プレイヤーはMechのパイロットである"MechWarrior"となり、広野を駆け巡る。これが、「MECHWARRIOR 4:VENGEANCE」(以下、MECH4)のストーリーラインである。

15年以上の歴史を誇るSF戦闘シミュレーションボードゲーム、「BattleTech」から生まれたMECHWARRIOR シリーズも本作で4作目。Mechのモデリングやコンソールのデザインなど、すべてにおいて高いクオリティーを備えた3Dアクションゲームとして、MECH4はファンを裏切らない秀作に仕上がっている。



ミッションを遂行する上で大切なことは、地形と天候を味方に付けること。状況に応じて、自分が有利に戦えるようにMechの装備に気を配ることが大切だ。雪原を行軍するマップではヒートシンクの量を減らして、武器を満載せよ!

まずは、MECHWARRIOR シリーズを知らない人のために、ゲームシステムを簡単に紹介しておこう。プレイヤーはハードなトレーニングをくぐり抜けたエリート兵士として、多種多様な兵器を搭載したMechという戦闘マシンに乗り込み、偵察/破壊/侵攻など、さまざまなミッションに挑んでいく。シングルプレイでは、ストーリーに沿ったミッションをクリアしていくという、キャンペーンモードが採用されている。

### 前作との違いはゲームプレイに どう影響するのか?

MECH4では、ゲームシステム自体は前作からそれほど変わっていない。しかし、細かい部分を比較してみると、プレイヤーがゲーム内容や操作を簡単に理解できるよう、分かりやすい作りを心掛けていることが随所で見て取れる。まず、ミッションのブリーフィング画面。前作までのブリーフィング画面は、空撮写真のような全体マップに作戦目標が表示され、進路などの指示を受けるだけのものであった。それに対し、MECH4では実写ムービーによるコマンダーからの説明が表示されたり、攻撃目標や味方の位置などがプレイ開始前のデモで確認できるようになっている。初めてプレイする人のためのトレーニングミッションも、ほかの機体がお手本を見せてくれるという丁寧さだ。

ほかに、大きな変更が施されているのが、レティクル(照準計)の動作だ。前作では、敵が各武器の射程距離内に入ると円形のレティクルの色が変わるだけであったが、今回はレティクル内に敵をとらえると緑色のレティクルが赤に変化するだけでなく、その形状も変わるようになっている。また、味方のメックや味方の施設などの非攻撃対象にレティクルが合うと、色がブルーに変化し、形状も×マークに変化するので、武器のトリガーを引いてはいけないということが直感的に分かるようになっている。さらに、レーダー内の表示や各武器のリロードゲージなど、より分かりやすく、かつ遊びやすいよう仕上がっている。

戦闘自体にも変更が加えられている。従来のMech同士の戦闘では、手っ取り早く相手を行動不能にするには脚部をどちらか破壊してしまえば良かったのだが、今回は片足を破壊しただけでは撃破したことにはならず、戦闘は継続される。脚部を狙って確実に行動不可能にするためには、両足を破壊しなければならなくなったの

だ。かといって、強固な装甲版に守られた胸部を集中攻撃するのも効率が悪い気もするのだが……。どういった方法が良いのかは、発売を待ってからじっくり考えることにしよう。

## 武器エフェクトの大幅な変化に注目

MECHWARRIORシリーズ最大の売りでもある、強力でバラエティー豊かな兵器の数々。大まかに、エネルギー兵器／弾道兵器／ミサイル兵器の3種類に分けることができるが、MECH4には実に60種類以上もの兵器が存在する。また、これらの兵器のエフェクトは、MECH4において大幅に進化している。前作では色や弾数の変化のみで表現されていたが、今回はすべての兵器に対してそれぞれ異なったグラフィックが用意されているのだ。

例えば、同じレーザー兵器でも、通常のものと高性能なものとではレーザーの形状そのものが変わっていたりする。マシンガンなどの弾道兵器の場合は、一つひとつの弾の軌道までもが表示されるようになっているので、敵に着弾しているかどうかを目で見て即座に判断できるのだ。ミサイル兵器の場合も、ミサイルが吐き出す煙が非常にリアルになり、長く尾を引くようになっていることで、戦場の臨場感をより高めるのに一役買っている。

さらに、各兵器の性能自体も微妙に変更されている。特に、ミサイルの軌道に関しては大きな変化があり、目標をいったん完全に通過してしまった後でも、そこから180度方向転換して再度目標を狙うといった、完全追尾方のミサイルも追加されているのだ。




Mechは機体／兵器／装甲の3項目を自由に変更することができる。各機体にはそれぞれ最大積載量が存在し、それ以上の装備を積むことはできない。各武器や装甲には重量が設定されており、機体の大きさに合わせて調整していくのが面白いところ。武器を制限して装甲を厚くするか、装甲を犠牲にして武器を多く積むかは、プレイヤーの好み次第である

## さまざまな要素が含まれた魅力的なミッションの数々

プレイヤーは1部隊のリーダーとして作戦に参加し、与えられた任務を遂行していくことになるが、MECH4にはさまざまな内容のミッションが用意されている。例えば、敵レーザー施設などの重要拠点の破壊、敵精鋭部隊との戦闘、要人護衛など、数え切れないほどの内容のバリエーションが存在するのである。それに伴い、作戦区域の地形も大きく変化していくのが、MECH4での大きな注目点だ。

今回プレイしたバージョンで確認できた分だけでも、平地／山岳地帯／砂漠／湿地帯／都市部の5種類の地形が用意されており、それに応じて戦闘内容も変化する。例えば、見晴らしの良い平地での戦闘では比較的敵をとらえやすいが、山岳地帯は地面の起伏が前作とは比較にならないくらい激しく、敵Mechとの撃ち合いが非常に困難になる。

砂漠地帯ではMechの冷却効率が非常に悪くなり(Mechは射撃などの激しい行動をとると、機体に熱をため込み、動作に悪影響が出る)、オーバーヒートを起こしやすくなるので、ヒートシンクの配分を多めに設定したり、逆に湿地帯では沼などの水源を利用して熱を下げたりすることもできる。「MECHWARRIOR 2」以来となる都市部の戦闘(前作MECHWARRIOR 3ではフィールドエリアでの戦闘しか用意されていなかった)は視界や行動範囲が制限されるため、障害物を利用した戦闘が必要になるなど、地形に応じた戦術が要求されるのだ。



前作では効果音だけで弾道が見えなかったマシンガンも、軌道と弾数まで見えるように変更された。そのほか、エネルギー兵器やミサイル兵器のエフェクトも一新されている

ほかにも、天候や時間帯の変化で戦闘の難易度が変化するのを忘れてはならない。天候は晴れ以外にも雨や雪などが再現されており、Mechの冷却にも大きな影響をもたらすことになる。ヒートシンクの配分を減らして武器を多く搭載するなど、より有利な条件で戦えるように、細かな装備にも気を配っておくべきだろう。また、ミッション内容によっては、夜間の作戦行動を余儀なくされることもある。視界が非常に狭くなる夜間戦闘では、レーダーや識別信号をしっかり把握することが大切だ。

各種状況に応じて柔軟な対応が要求されるMECH4の各ミッション。地形／天候／時間帯の3大要素を頭にたたき込んで、少しでも有利な装備を模索していくことをお勧めしたい。

## SF映画のワンシーンのような見どころ満載のムービー

前作の「MECHWARRIOR 3」でも、その高いクオリティーで好評だったオープニングムービー。本作MECH4では、実写とCGの合成を駆使し、大作映画のワンシーンを思わせる素晴らしい出来栄えとなっている。インターネット上で予告用AVIファイルが公開されているので、興味がある人は、MECH4の公式ホームページ(http://www.microsoft.com/Games/mechwarrior4)からダウンロードしてみると良い。敵の急襲を受け、格納庫から出撃していく2体のMech。これを見ただけでも、MECH4のムービーの迫力は存分に伝わってくるはずだ。ロボットをはじめとするメカニックに興味にある人、あるいはSFファンなら、このムービーを見ただけでもMECHWARRIORの世界に引きずり込まれてしまうことだろう。ちなみに、MECH4は海外ではマイクロソフト、日本ではマイピックからの発売となる。今回プレイしたバージョンは英語のベータ版だったが、完全日本語版の発売も年明けに予定されている。「こういうゲームも気にはなるけど、英語が苦手で……」という人でも、安心してプレイできる環境がすぐに用意されるというのはうれしい限りだ。このMECH4は筆者も楽しみにしていた1本なので、重厚な動きが再現されたMECHならではのアクションを、存分に楽しむつもりである。



前作「[illegible]」[illegible]たが、本作のムービーは映画そのもの。実写とCGの融合が素晴らしく、思わず見とれてしまうほどのクオリティーなのだ



# GIANTS: CITIZEN KABUTO

## ついに発売される大作アクション 巨人カブトとなってすべてをけ散らせ

| Information | |
|---|---|
| 開発元 | :Planet Moon Studios社 |
| 発売元 | :Interplay社 |
| 販売元 | :イマジニア株式会社 |
| 問い合わせ先 | :イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900 |
| 価格 | :未定 |
| 発売時期 | :2000年冬 |

### パワフルなキャラクターたちを操って痛快なアクションが楽しめる

スマッシュヒットを記録した3Dアクション「MDK」のクリエーターが制作に参加していることなどから、その開発が発表されて以来、海外のゲーマーの間ではかなり大きな注目を集めてきたPlanet Moon Studios社の最新作、「GIANTS：CITIZEN KABUTO」。開発がなかなか進まず、一時は本当にリリースされるのかとまで言われていた本作だが、この度ようやくベータ版が完成。2000年冬に製品版が発売される運びとなった。

このゲームは、ジャンル的にいえば、3Dアクション＋リアルタイムシミュレーションとなるだろうか。基本的なゲームの進行は、用意された複数の種族の中から一つを選択し、自分の所属する種族を発展させて、ほかの種族と覇権を争っていくというものだ。これだけ聞くと、よくありがちなゲームだという先入観を持ってしまうかもしれない。しかし、ほとんどのリアルタイムシミュレーション系のタイトルでは、たとえ複数の種族が用意されていても、それぞれ同じような技術体系や進化体系が与えられているのに対して、GIANTSでは、それぞれの種族がいずれもまったく異なる能力を有しているのだ。



まさに巨人。圧倒的なパワーを誇るカブトは、このゲームの顔だ

### 異なる能力を持つ三つの種族 最終的な勝利者となるのはだれか

ゲームの舞台となるのは、まだ地球が存在していなかった時代、宇宙の果てに位置するアイランドである。このアイランドでは、支配権をめぐって三つの種族が争っている。

まず最初の種族は、メッカリン（Meccaryn）。宇宙船が故障してしまったことによって、アイランドにとどまることになった彼らは、身体的な能力の面では大したものを持っていない。むしろ、多くの大型生物が生息するアイランドにおいて、その体はごく貧弱な部類に入るだろう。しかし、彼らには大きな武器がある。それは、卓越した科学技術だ。ジェットパックを背負って空中を移動し、電子銃を使って敵を攻撃することができる。さらに、技術を進化させれば、核兵器クラスの強力な爆弾も使用することができるようになるのだ。

第2の種族は、シーリーパー（Sea Reaper）。もともとはアイランドの支配者であったこの種族は、その名のとおり、海を主な生息地域としている。妖精のような外観を持つシーリーパーの武器は、生まれ持った数々の特殊能力だ。体の色を変化させて、自分の姿を敵から見えなくする能力や、まるで突風のように、すさまじい速度で移動する能力。これらの能力を駆使して、神出鬼没の行動を取るシーリーパーは、ある種、忍者のようだとも言えるだろう。

そして、第3の種族は、ゲームタイトルにもなっている孤独な巨人、カブト（Kabuto）。かつてシーリーパーが、自分たちの護衛用に作り出した生物である。最初は従順だったカブトだが、そのうち言うことを聞かなくなって、シーリーパーたちを島から追い出してしまった。カブトは、その巨体と、そこから生み出される腕力が最大の武器だ。そのパワーは強大で、科学技術を駆使するメッカリンや、超能力を使うシーリーパーを相手に、己れの体一つで互角に戦うことができる。ほかの種族の住居を、まるで積み木をけ散らすように粉砕していくのだ。

さらに、アイランドには、これら3種類の種族以外の生物も生息している。食料源となる家畜生物や、すべての種族にとって敵となる肉食獣など、その形態はさまざまである。その中でも、とりわけ重要なのが、スマーティーという種族だ。この小人型の種族は戦うすべを持っておらず、ほかの種族の支配の下でしか生きることができない。しかし、その弱々しい体とは裏腹に、スマーティーは彼らにしかない特別な能力を持っている。それは、新たな技術や武器を生み出す能力だ。スマーティーの数がある程度のレベルに達すると、彼らは集落を作って、彼らの支配者のために、新技術の開発に取り組みだす。自分の種族を発展させて、ほかの種族を圧倒するためには、彼らによって作り出される、強力な武器が必要不可欠である。言い換えれば、いかに多くのスマーティーを確保するかが、アイランドの覇者となるための重要なかぎとなるのだ。



さまざまな特殊能力を持つシーリーパー。女性型の種族だ

## ミッションクリア型のシングルプレイと複数のモードが用意されたマルチプレイ

最近のパソコン向けゲームとしてはごく当たり前のように、GIANTSも、シングルプレイだけでなくマルチプレイに対応している。

シングルプレイでは、与えられた任務を達成していく、いわゆるミッションクリア型のシステムが採用されている。敵対する種族の住居の破壊や家畜の確保など、ミッションの内容はさまざまである。いずれも一筋縄ではいかないミッションばかりで、しっかりと戦略を練らないと、クリアするのが難しいものもある。シングルプレイだけでも、かなり長い時間楽しめるものになるだろう。

一方、TCP／IP接続およびLANに対応したマルチプレイでは、三つのモードを選択することが可能になっている。まず最初のモードは、デスマッチ。その名のとおり、アイランドからほかの種族を駆逐することが目的となるモードだ。その過程においては、特定のプレイヤーと一時的に同盟を組んで、そのほかのプレイヤーを排除することもできる。そして、二つ目のモードは、キャプチャー ザ スマーティー。これは、その名称からも察することができるように、多くの3Dシューティング系のゲームに採用されているキャプチャー ザ フラッグと同様の内容を持つモードである。ゲーム中、敵の基地にいるスマーティーを確保することが、ゲームの勝利条件となるわけだ。そして、三つ目のモードはベースビルディング。いかにほかの種族よりも大きな基地を作るかを競うモードだ。なお、マルチプレイに参加可能な最大プレイヤー数は9人だが、各プレイヤーが好き勝手に種族を選ぶことはできない。各種族ごとに、最大人数が決められているのだ。現時点では、メッカリン5人、シーリーパー3人、そしてカプト1人とアナウンスされている。

さまざまな目新しい要素を導入し、大きな注目を集めるGIANTS。マスコミにおける前評判も上々で、アメリカでは、すでに複数のファンサイトがオープンしているなど、ゲームファンの期待も非常に高まっている。果たしてその評判どおりの大ヒット作となるか、大いに期待したいところだ。



科学技術を駆使して戦うメッカリン。人間に近い種族と言えるだろう

### 種族間の能力差を克服せよ

メッカリン、シーリーパー、そしてカプト。アイランドの覇権を賭けて戦うこれら三つの種族は、それぞれがまったく異なる能力を持っているため、どの種族を選択するかによって、マルチプレイの戦略が大きく異なってくる。

それでは、どの種族を選べばゲームを有利に進めることができるのだろうか。今回入手したベータ版をプレイしてみて、最も使いやすいと感じたのはメッカリンだ。この種族は、非常に素直な操作性を持っており、初心者でもすんなりキャラクターを動かすことができる。初期状態ではやや攻撃力に物足りなさを感じるものの、順調にスマーティーを確保して新たな武器を手に入れていけば、攻撃力も飛躍的に上昇していく。それに対してシーリーパーは、特殊能力を使って敵に忍び寄り、不意を突いて攻撃するという戦法を得意とするため、ややテクニカルなキャラクターという印象が強い。アクション系のゲームが苦手なプレイヤーだと、多少苦労するかもしれない。そして、カプトは、やや使い方が難しいという感想。圧倒的なパワーは大いに魅力的なのだが、ほかの種族に比べるとスピード面で大きく劣っている。

もちろん、以上の内容は、あくまでベータ版をプレイした感想に過ぎない。製品版では、さらなるバランス調整が加えられているはずなので、各種族間の差はもっと小さくなるだろう。



種族の選択によってゲーム展開は大きく変化する。自分のプレイスタイルに合った種族を見極めよう



# CONQUEST: FRONTIER WARS

## 銀河を舞台に繰り広げられる艦隊同士の大バトル

| Information | |
|---|---|
| 開発元 | :Digital Anvil社 |
| 販売元 | :株式会社マイピック |
| 問い合わせ先 | :株式会社マイピック ユーザーサポート 03-5805-3629 |
| 価格 | :8,800円(予定) |
| 発売時期 | :2001年発売予定(完全日本語版) |

### 宇宙空間の戦いに焦点を当てたリアルタイム戦略シミュレーション

「CONQUEST：FRONTIER WARS」は、「STARLANCER」を制作したことで知られるDigital Anvil社の新作だ。STARLANCERは、「X-WING」に代表されるスペースコンバットシミュレーションであったが、今回紹介するCONQUESTは、「コマンド&コンカー」の流れをくむリアルタイム戦略シミュレーションである。ジャンルは大きく異なるが、CONQUESTもSTARLANCERも宇宙をテーマにしている点では共通しており、開発者は相当のSF好きであることがうかがえる。

SF系のリアルタイム戦略シミュレーションには、すでに「TOTAL ANIHILATION」や「STARCRAFT」などの有名タイトルがある。これらと比較すると、CONQUESTは宇宙空間の戦いに焦点を定めているのが大きな特徴だ。ゲームには三つの異なる種族(Terran／Mantis／Celareon)が用意されているが、使用するユニットは宇宙船や戦闘機のみとなっている。歩兵や戦車などは一切登場しないので、複数の宇宙船で編成された艦隊同士の戦いがメインとなるのである。



艦隊が別の星系へと移動しているシーンで、青白い光を放つ部分がJumpgateである。画面右下には、標準的なミニマップに加え、星系間のつながりを示すマップも用意されている

また、基本的な仕組みとして理解してもらいたいのは、"複数の星系"(System)を舞台にゲームが展開するという点だ。一つの星系は、三つから四つの惑星とアステロイドなどの細かいオブジェクトで構成され、いわば、1枚のマップのようになっている。各星系は"Jumpgate"と呼ばれるワープ地点を必ず持っており、これをくぐることで異なる星系へ行くことができる。つまり、複数のマップがJumpgateを通じて連結しており、広大な宇宙空間を演出しているというわけだ。そして、これらの星系の制圧をめぐって、CONQUESTでの戦いは繰り広げられるのである。

### 戦略上の重要な課題となる艦隊指揮官や補給システムを採用

CONQUESTでは、オーソドックスなリアルタイム戦略シミュレーションと同じく、資源の採取と生産が重要となる。宇宙空間に点在する惑星やアステロイドから効率良く資源を採取し、より多くの星系を自らの勢力圏としていく。また、研究施設の設置やテクノロジーのアップグレードを図り、より強力な宇宙船を生産することが、勝敗を左右するのである。このあたりの操作性やプレイ感覚に斬新(ざんしん)さはないが、ユニークな試みも幾つか見られる。

例えば、CONQUESTには、艦隊指揮官(Fleet Commander)という特殊なユニットが用意されている(宇宙船や戦闘機と同じく、専用施設を設置し、そこで生産する)。それぞれの艦隊指揮官は、攻撃力／防御力／射程／移動速度／索敵能力など、細かいパラメータで特徴付けられており、部隊全体の能力を向上させる働きを備えている。同規模の艦隊同士がぶつかり合った場合、プレイヤーのテクニックだけでなく、艦隊指揮官の有無や能力の違いが戦闘結果に反映されるのだ。




敵本拠の星系へと突入した直後の様子。CONQUESTでは、複数のユニットをグループ化し、それに"艦隊指揮官"を搭乗させることで戦力がアップする。各種族につき、能力の違う艦隊指揮官が6人用意されているので、任務に応じて使い分けていく

また、CONQUESTでは、補給の概念も採用されている。単純に多数の戦闘ユニットを生産するだけでなく、補給船や補給用施設を設置しなければ、戦闘を継続することができない。そのため、多数の星系を制圧する際は、補給ラインの整備も戦略上の重要な課題となる。

従来のシミュレーションの観点から評価すれば、これらのアイデアは決して目新しいものではない。しかし、リアルタイム戦略シミュレーションに取り入れたという点では、非常に面白い試みと言えるだろう。

## 宇宙の覇権を争う三つの種族

プレイヤーが選択できる種族には、Terran／Mantis／Celareonの三つがある。Terranはわれわれ人類に似ており、バランスの良い標準的な種族である。一方のMantisは、虫の群れをモチーフとした種族で、不気味なデザインの施設やユニットが印象的だ。残るCelareonは神秘のベールに包まれているが、高度なテクノロジーによる特殊なシールド能力を持つ種族という設定になっている。

各種族ごとにそれぞれ独自の外観を持つことはもちろんだが、ユニットの性能面でも差別化が図られており、得意とする戦術も変わってくる。例えば、Terranの戦闘機には敵から不可視となる能力（Cloak）を持つものが幾つかあり、こうした特殊な武装や能力を駆使して戦うのである。

種族の背景設定に関しては、かなりSTARCRAFTに似通っており、オリジナリティーに乏しいと言わざるをえない。シングルプレイでは、本格的なムービーの挿入されるキャンペーンモードが用意される予定なので、こちらの仕上がりに期待したいところだ（今回使用したベータ版では未実装）。

マルチプレイはIPXとTCP／IP接続に対応しており、最大8人までが一つのゲームに参加できる。対戦に使用するマップはランダムに作成される方式で、敵の本拠地の破壊が目的というシンプルな内容だ。当然ではあるが、チーム戦にも対応しているので、大勢のプレイヤーが異なる種族を選んで対戦した方が盛り上がるだろう。なお、CONQUESTは、MSN Gaming Zoneに標準で対応しており、ランキングシステムの整備やオンライントーナメントも開催される予定だ。

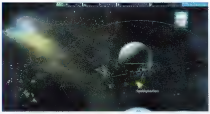


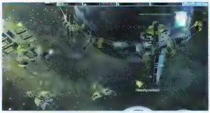

CONQUESTでは、惑星軌道上に施設を建築していく。各惑星には12のスロットが設定されており、施設によって占有するスロット数が決まっている。Jumpgateに近い惑星には防御施設、遠い惑星には研究施設といった具合に戦略的な位置付けも考慮する必要があるのだ

### 画面の拡大機能を使えば迫力ある映像を楽しめる

CONQUESTのゲーム画面は、オーソドックスなクオータービュー方式を採用している。しかしながら、実際にはユニットをはじめとするオブジェクトは3Dで描かれており、プレイヤーの好みに合わせて画面の拡大／縮小や視点の変更ができるようになっている。

縮小表示をすれば、標準的なリアルタイム戦略シミュレーションと同じ感覚でプレイでき、操作性も快適である。一方、拡大表示にすると、細部まで描き込まれた美しいグラフィックを堪能することができる。操作に忙しくて余裕がないかもしれないが、時には画面を拡大して、艦隊同士の激戦を観賞していただきたい。





縮小した際の画面と、拡大した際の画面を並べてみた。解像度は800×600まで対応しており、拡大すると非常に細かな部分まで、ポリゴンとテクスチャーによって描かれていることが分かるはずだ

特別企画 コンバットゲームで体験できる

# アクション映画／コミックのワンシーン

通常の警察や軍隊では処理できないような異常な状況に取り組む特殊部隊。彼らの存在は、最近になって急速に一般に認知されつつある。そのため、映画やコミックなどの世界でも取り上げられる機会が増えてきた。パソコンゲームにもその傾向が当てはまり、特殊部隊の活躍を楽しむタイトルが多数発売されている。ここでは、さまざまなエンターテインメント作品で見ることができる特殊部隊のアクションシーンを、ゲームで体験するためのガイドをお届けしよう。

文／Yuki-Kaze!

## そもそも特殊部隊って何だ？

軍事関係に特別な興味がない限り、特殊部隊といわれてすぐに理解できる人は少ないだろう。特殊部隊とは、特別な任務を遂行する精鋭部隊の総称である。実に安直な回答だが、敵地に取り残された捕虜の救出、敵対国の軍事施設の破壊工作、大使館を乗っ取った武装テロリストの鎮圧など、その活動内容が多岐にわたり過ぎていて正確な定義ができないため、こういう答えになるわけだ。取りあえず、表立って関与すると国際問題に発展するような状況や、警察の能力では到底太刀打ちできないようなテロリズムなどの凶悪犯罪に立ち向かう、影の部隊とでも思ってもらえれば良いだろう。

## 身近な作品に登場する特殊部隊

あまり身近に感じることのない特殊部隊だが、実際には映画やドラマ、そしてコミックの世界でも数多く取り上げられている。映画『ザ・ロック』では、アルカトラズ島（通称、ロック）を占拠し、VXミサイルでサンフランシスコの町全体を人質にするという大胆なテロ行為を行ったハメル准将（エド・ハリス）率いる軍隊と、ミサイルの解体に向かうネイビーシールズ（Navy Seals、米海軍特殊部隊）が登場する。進入経路を悟られないように進軍するネイビーシールズと、それを迎え撃つテロリスト集団の攻防は見ごたえがある。



名優、エド・[illegible]ストーリー展開で、見ている人を飽きさせない。Navy Sealsの隊長を演じるマイケル・ビ[illegible]ンのせりふや動きは格好よすぎて、鳥肌が立つくらいだ（笑）。今をときめくニコラス・ケイジも、FBI捜査官の1人として出演しているのに注目

また、アメリカのテレビドラマで『SOF（Special Ops Force） season2』という作品がある。前シリーズの『S.O.F.』（ビデオにて発売中）に続いて、日本でも最近DVDで発売されたこのドラマは、政府が対処できない悪を倒すために結成された特殊部隊が、テロリストの制圧や人質救出などに取り組んでいくというストーリーだ。登場する隊員たちがいずれも個性派ぞろいで、緊迫した状況下での人間ドラマが楽しめる。また、銃の構え方や装備の使用方法、フォーメーションのとり方などがしっかりと作り込まれているため、とてもテレビドラマとは思えないリアリズムを感じることができるのだ。



マシュー・[illegible]率いる特殊部隊が活躍する、SOF season2。軍事色に重きを置いた内容ではなく、さまざまな人間模様が交錯する、非常に興味深いストーリーの連続なので、特殊部隊に興味がない人でもじゅうぶん楽しめる

特殊部隊をメインに据えた作品ではないが、勝鹿北星氏（作）と浦沢直樹氏（画）のコンビによる漫画『マスターキートン』に登場する主人公、平賀・キートン・太一も、SASという特殊部隊の元教官という設定になっている。SASとはSpecial Air Serviceの略で、世界最高峰のエリートで構成されたイギリス陸軍所属の特殊部隊のことだ。フォークランド紛争などの戦地での活躍だけでなく、1980年にイギリスで起こったイラン大使館襲撃事件や、一時期話題に上ったペルーの日本大使館襲撃事件の解決にも一役買っている。彼らの主な任務は、戦争や紛争が勃発（ぼっぱつ）した地域に潜入し、情報収集や陽動、破壊活動を行うことなので、隊員は敵地で武器を奪ったり、間に合わせの装備で任務を遂行できるよう、さまざまなサバイバル技術を体得している。平賀・キートン・太一もそうした能力を生かして、いくつもの難事件を解決していくのである。



普段は物静かな平賀・キートン・太一は、実はSASで教官をしていたという経歴を持つ。そのため、マスターキートンには特殊部隊が関係したストーリーが時たま登場する。中でも、「小さな巨人」という話では人質救出作戦を行うシーンがあり、彼の特殊能力が光っていた

このように、特殊部隊とはいっても、活躍するシーンはさまざまである。遂行する任務に応じて行動パターンは変わってくるし、部隊の中でも役割によってなすべきことが違ってくる。特殊部隊シミュレーションというジャンルのゲームであれば、そういった多種多様なアクションシーンを堪能することができる。次のページからは、特殊部隊の隊員となって楽しむために、その役割を四つに分類し、行動の指針やお勧めの装備を紹介していくことにしよう。その中から、自分が演じてみたいと思うタイプを見つけだし、特殊部隊シミュレーションならではの緊張とスリルを味わってみてほしい。

### Information




ビデオ
価格　：2,980円
発売元：ブエナ ビスタ ホームエンターテイメント

©Hollywood Pictures Company.




DVD
価格　：6,500円
発売元：ポニーキャニオン
販売元：ポニーキャニオン



DVD
価格　：5,800円
発売元：バップ

# 常に死と隣り合わせの突撃型アタッカーは戦闘技術のスペシャリストだ



## 冷静かつ迅速に任務を遂行する突撃型アタッカーこそ特殊部隊の主役

ドアをぶち抜き、建物内に一気に進入すると、武装したテロリストどもが慌てふためいているのが心拍センサーから伝わってくる。壁越しにこちらの侵入を待ち構えているテロリストの1人にフルメタルジャケットを叩き込むと同時に、隊員が目的の部屋に突入していく。SPAS-12が咆哮を上げ、無数の散弾が複数のテロリストに襲いかかった。突入から数秒後、「CLEAR!」の声が上がり、武装テロリストが守る城は現代の重騎士たちの手によって陥落したのだった



優れた武器に身を固めた突撃型アタッカーは、たとえ困難なルートであっても素早く敵を制圧していくのが任務。ここで使用しているのは、突入部隊が使うアサルトライフルとしては最高峰の兵器、M4 Carbineだ

あらゆる銃器を使いこなし、テロリスト制圧から人質救出まで、実働部隊の主役となる突撃型アタッカー。彼らは自慢の重武装で先行し、テロリストを次々と叩きのめす花形的な役割を持ったチームの1員だ。しかし、一瞬の油断が命取りになるという、常に最も危険な位置で戦う宿命を負っていることも確かである。

先頭を切って進んでいくことから、突撃型アタッカーに“猪突猛進するだけの集団”といったイメージを抱いている人も多いと思う。しかし、それは大きな間違いだ。攻撃力／推察能力／指導力／身体能力のすべてを兼ね備えたエリートでない限り、とても特殊部隊の突撃型アタッカーは務まらない。さらに、火器を重視する突撃型アタッカーであれば、その扱いに細心の注意を払う繊細さも必要とされるのだ。

「RAINBOW SIX：COVERT OPS ESSENTIALS」などの特殊部隊シミュレーションにおいて、重火器とは「QUAKE Ⅲ ARENA」に登場するようなロケットランチャー系の武器を指すのではなく、口径の大きなアサルトライフルやショットガンのことを示している。これらの重火器は、サイレンサーを使ったサブマシンガンと違って発射音が派手で、敵テロリストを警戒させてしまう要因の一つともなるが、敵の装備や状況によっては絶大な効果をもたらす。例えば、アサルトライフルならば、敵が防弾チョッキを着ていてもそれを貫通する威力があり、胴体部にヒットした場合でも即座に致命傷を負わせることが可能だ。また、ショットガンなら弾丸が目標に向かって散らばるため、複数の敵を一気に倒すことができる。さらに、移動中の照準のずれをあまり気にかける必要がないという利点がある（逆を言えば、細かく狙うことができないのだが……）。

武器の派手さが目立つ最近の3Dシューティングゲームに比べると、特殊部隊シミュレーションの戦闘は一見地味に思えるかもしれない。しかし、以上のような銃器の細かな差によって戦況が大きく左右される可能性があることが、このジャンルのゲームの面白みの一つであると言えるだろう。

### RAINBOW SIXシリーズでの装備例 突入時にはアサルトライフルが必須

突入を主目的とするアタッカーの装備は、サブマシンガンではなくアサルトライフルを選択するのが基本。比較的機動性を重視したい場合は、M4 CarbineやSteyr Augがお勧めである。命中精度を高めたい場合はHK G3A3やEnfield L85A1を、敵が重装備で防弾チョッキを着用している場合は威力の優れたM16-A2やG36Kを選ぼう。また、至近距離での戦闘が多いミッションでは、ショットガンを選択するのも一つの手だ。

威力のあるアサルトライフルは、ドア越しに敵を撃ち抜くという特殊な使い方もできる。敵の位置を確認できたときには、この“ドア抜き”のテクニックを試してみよう。ただし、木製のドア以外は撃ち抜くことができないということを忘れずに。

Secondary Weaponの選択は好みによるが、最も威力の高い.357 Desert Eagleでフォローするのが良い。Equipmentに関しては、状況によって変化するものの、室内での作戦ではHeartbeat Sensorが必須だ。後は、Frag Grenadeや予備のマガジンなど、状況に応じて最適と思う物をチョイスしていこう。

## どんなアタッカーを演じるのかを選択せよ

### バリバリ撃ち合いたいならこのゲーム

花形的存在の突撃型アタッカーは、だれもがあこがれる役割である。これを体験するには、特殊部隊系ゲームの代名詞となっているRAINBOW SIXシリーズをプレイする方法と、「QUAKE Ⅲ ARENA」や「UNREAL TOURNAMENT」に用意された、特殊部隊の使用する実銃やユニフォームを収録したMODをプレイする方法がある。前者での突撃型アタッカーとしてのプレイは非常に難しく、ただ突入して攻撃すれば良いというわけではない。特に、重火器を使用するとなると、射撃音に気付いて敵が集まってくる可能性もある。これに留意し、味方チームの動向を確認しながら、攻撃するタイミングを計らなければならない。このあたりのシビアさを心地良い緊張感へと昇華できる人なら構わないだろうが、初心者には難しすぎるのもまた事実だ。

そこで登場するのが、後者の3Dシューティングだ。最近はさまざまなタイプのMODが配布されているが、その中でも、対テロリストをテーマにした、特殊部隊や実銃が登場するタイプのものは非常に人気がある。味方と一緒に突入する突撃型アタッカーのスリルを味わうだけなら、こういったものでもまったく問題ない。UNREAL TOURNAMENT用なら「INFILTRATION」(http://www.planetunreal.com/infiltration/)、QUAKE Ⅲ ARENA用なら「URBAN TERROR」(http://www.urbanterror.net/)などがお勧めである。



市街地などをモチーフにした七つのマップが用意され、現実の最新銃器でコンバットアクションが楽しめるQUAKE Ⅲ ARENA用MOD、URBAN TERROR。公開されているのがまだベータ版にもかかわらず、すでにマルチプレイ用のサーバーがいくつも稼動している

# 静かに忍び寄り速やかに任務をこなす隠密型アタッカーは影の主役だ



## 気配を絶って敵の意表を突き戦況を優位に導く重要な役割

銃撃戦が始まった。先行したREDチームは遮へい物を利用して防御しながら応戦しているものの、人数的には不利な状況である。しかも、敵のテロリストは軍事訓練を受けた手だれの者ばかりだ。このままこう着状態が続くかと思われたが、1発の凶弾で戦況が変わった。敵のスナイパーが配置に付き、REDチームを狙撃し始めたのだ。しかし、次の瞬間、進退窮まったREDチームに無線が入った「CLEAR! RED GO!」時計塔の上にいたはずの敵スナイパーが倒れ、さらに、REDチームの前方に展開していた敵が次々と倒れていく。REDチームばかりに意識が向いていた敵は、裏側からひそかに展開していたBLUEチームの存在に気が付かなかったのだ。この隠密チームの加勢で戦局は完全に逆転し、1人の負傷兵を出しただけで、任務は完了した。

アタッカーは、状況に応じて装備や役割が変化する。p.071で紹介したのは強行突入型のアタッカーだが、敵に気付かれることなく、隠れて任務を遂行するアタッカーもいる。ここでは隠密型と称するが、彼らは消音機能が備わったサブマシンガンやハンドガンを装備し、テロリストたちに発見されないよう移動して、敵の斥候や見張りを音を立てずに排除する。そして、突入部隊の侵入を補助し、人質を奪還するのが主な役割だ。



味方がやられているからといって、焦って加勢するのが隠密チームの役割ではない。じっとチャンスを待ち、敵が突入チームだけに集中したときこそ、完ぺきな挟撃作戦が成功するのだ

隠密型アタッカーの場合、自分たちが音を発生させないだけでなく、敵にも声や銃声を立てさせてはならない。敵にこちらの姿を見られ、攻撃のアクションを起こされたり、仲間に通報されたりすれば、ほかのテロリストたちに自分たちの存在がばれてしまう。そうなればチーム間の連携が駄目になるだけでなく、人質救出作戦などでは肝心の人質が殺されてしまうのである。

そのため、敵を素早く発見し、向こうから発砲される前に、確実に頭部を撃ち抜く必要がある。つまり、正確な射撃と優れた索敵能力を持っていなくては、務まらない役割なのだ。さらに、突入部隊を支援する場合は敵のスナイパーを排除するなど、状況に応じて臨機応変に行動しなくてはならない。このように、隠密型アタッカーは、正確な射撃能力と優れた索敵能力、そして状況や作戦の変化に柔軟に対応する力を備えている必要がある。見た目に派手な活躍はできない役割だが、作戦のかぎを握る影の主役といえるだろう。

### RAINBOW SIXシリーズでの装備例 隠密型アタッカーは消音機能を重視せよ

隠密型アタッカーの装備だが、任務の性質上、攻撃の際に敵に悟られてはいけないことに注意してほしい。そこで、サイレンサーが付いているタイプのサブマシンガンがよく使われる。候補はいくつかあるが、機動性も考慮してよく使われるのは、サイレンサー機能がもともと付加されているHK MP5SD5だ。Secondary Weaponに関しても同様で、静音性を重視してサイレンサー付きのHK .40 USP-SDなどを選ぶのが良いだろう。なお、敵を壁越しに感知できるHeartbeat Sensorは必須である。ほかに、突入部隊が突入する際にサポートに使うFlash bangなどを持っていくのが一般的だ。

ただし、ミッションによっては、先行してテロリストたちが仕掛けた爆弾を処理したり、突入部隊の支援のために保安カメラの配線を切除したり、強固に施錠された扉を開いたりすることが必要となる場合もある。その場合には、Demolitions Kit（爆弾解除キット）／Electronics Kit（電子工作キット）／Lockpick Kit（開錠キット）なども必要になる。武器以外の装備は、任務によって常に変化するというわけだ。マルチプレイの場合、HB Jammerの携行を検討してみても良いだろう。

## 隠密作戦が楽しめるゲームは少ないが……

### わずかな音が作戦失敗につながることに注意せよ

敵テロリストが音に反応する、そういったAIを備えていることが少ないために、隠密行動を楽しめるゲームは意外と少ない。メジャーなタイトルとして知られている「SPEC OPS Ⅱ：GREEN BERETS」や「DELTA FORCE：LAND WARRIOR」などでも、視覚的には隠密行動が楽しめるが、音の要素も含めて考えると、やはりRAINBOW SIXシリーズが最も優れている。なぜなら、銃声が敵に聞こえてしまうと人質が殺されてしまうだけでなく、銃声を聞きつけた敵がその方向に応じてフォーメーションを変えてくることがあるからだ。そのため、本文中で説明したような二つにチームによる挟撃が敵AIに対しても有効な作戦となっている。また、このシリーズはMSN Gaming Zoneなどでもトップクラスの人気を誇っているため、仲間との連携プレイを手軽に楽しむことができる。AIによって操られる敵を相手に戦うCooperative Games（共同プレイ）でミッションクリアを目指す場合、突入のタイミングが非常に重要となるが、このあたりはキーバインドで専用チャットキーを作成するか、「ROGER WILCO」（http://www.rogerwilco.com/products/index.html）などの音声チャットを使って対応するのが一般的だ。



ほんの少しの物音が命取りになる隠密型アタッカーに好まれるのは、MP5シリーズのSD5だ。固定ストックでサイレンサーが組み込まれているため、先端が異様に太くなっているのが特徴的である

# "One Shot One Kill"
# この言葉の中にスナイパーのすべてがある



## 三つの役割をこなしてこそ本当のスナイパーとなる

小高い丘に寝そべり、スコープをのぞく。その中には、大型旅客機のタラップの上で、人質に銃を向けているテロリストの1人がとらえられている。貨物室の近くに、突入部隊が配置されたのをもう一度確認する。そこから侵入し、内部の人質を助ける作戦だが、彼らの存在を奴に知られれば、人質の命はない。静かに時が流れる中、じっと指示を待つ……。「Go Sniper!」、無線の指示と同時に、フェザータッチのトリガーに指を掛ける。PSG-1がうなりを上げ、タラップ上のテロリストが力なく崩れ落ちた。同時に、待機していた部隊が突入し、人質を奪還。制圧は無事成功したのだ。

どこから撃たれたのか分からない状況を演出して敵の侵攻を阻止し、敵のスナイパーを排除して味方の行動を支援する。そんな特殊部隊の隠れたキーマンがスナイパーだ。彼らは単独で行動するため、敵に悟られれば命はない。そして、そのミスが結果的に味方や人質を危険にさらすことなるのだ。責任感と緊迫感で押しつぶされそうになる役割だが、そういった緊張感を楽しむことができる人には、ぜひスナイパーでのプレイをお勧めしたい。

そもそも、スナイパーにはオフェンス／サポート／ディフェンスの三つの種類がある。オフェンス・スナイパーは、敵のスナイパーや指揮官をいち早く見つけ、排除していくという、攻撃的な役割だ。アタッカーほどではないが、比較的近距離での狙撃がメインとなり、隠密性が重要視される。また、サポート・スナイパーは、その名のとおり攻撃部隊と行動を共にし、味方をサポートすることが目的である。さらに、ディフェンス・スナイパーは一定の範囲内を常に監視し続け、邪魔な敵を排除してその場所を守ったり、敵の侵攻を阻止することを目的としている。

最近発売されている特殊部隊シミュレーションのシナリオでは、主に遠距離からの支援ばかりが目に付くが、マルチプレイではこの事情が違ってくる。それらの三つの役割を頭に入れておき、実践してみれば、新たな戦術の発見があるかもしれない。なお、一流のスナイパーになるためには、それぞれのミッションに応じてまったく違った装備を用意しておくことも必要不可欠である。役割によっては装備の選択に苦慮するだろうが、そういった点もスナイパーにのみに与えられた楽しみの一つであるといえるだろう。



スナイパーと言えば高性能のスコープを使った射撃が連想されるが、ゲーム中でもその雰囲気はじゅうぶん楽しめる。狙撃モードでレティクル（照準）を拡大すると、スナイパーの緊張感は頂点に達する

### RAINBOW SIXシリーズでの装備例 ロケーションに応じた迷彩服選びがポイント

実際のスナイパーの装備に関しては、銃器などの性能よりも、まず自分の身を守るために、徹底した隠密性を発揮するための偽装のセンスを求められる。野外であれば、ギリースーツ（草や木などの疑似装備）などをまとうのだが、残念なことに、RAINBOW SIXシリーズではゲーム中にギリースーツが用意されておらず、いくつかの迷彩服の中から選択することになる。当然、ジャングルでのミッションで都市迷彩服をチョイスするのはもってのほか。少しでも目立たないような迷彩服を選ぶことから始めよう。

主兵器であるスナイパーライフルは、よく知られているBarrett Model 82A1／PSG-1／Walther WA2000の三つから選択するのがポピュラーだが、予備マガジンの数が異なるので、初めはマガジンの弾数が多いPSG-1をお勧めしたい。Secondary Weaponは、サイレンサーの付いた物であればどれでも良い。ほかには、予備のマガジンが必要不可欠である。スナイパーにとって、弾切れは死を意味するからだ。残りの装備はミッションによって異なるが、オフェンスやサポートなら、Heartbeat Sensorや各種Grenadeを持つと良いだろう。

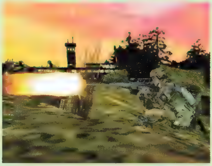
## "見つかる前に見つけろ！"これがスナイパーの鉄則

### スナイパーの独特な操作手順に慣れよう

ジャングルでのカムフラージュが有効なRAINBOW SIX：COVERT OPS ESSENTIALSでは、スナイパーが作戦成功のかぎを握っているといっても過言ではない。このゲームでスナイパーをプレイする場合、注意する点がいくつかある。それは、ほかのアタッカーと操作が異なるところだ。まず、Shiftキーで狙撃モードに入るとき、アサルトライフルなどは1段階のズーム切り替えとなるが、スナイパーライフルの場合は2段階ズームが可能になる。目標との距離に応じて調節することになるが、あまり拡大しすぎると、その分視界が狭くなるので注意してほしい。

また、スナイパーは"C"キーでかがんだ場合、どっしりとあぐらをかいた状態になる。この状態から移動しようとすると中腰に姿勢を変えるため、行動にタイムラグが発生してしまうのだ。もしこの間に敵に発見されてしまった場合、すぐに対応することができないため、いったん狙撃モードに入ったら、敵に先んじて倒すことを心掛けよう。

スナイパーを担当したときに最も気を付けなければならないのが、残りの弾数だ。アサルトライフルと違って、弾数の少ないスナイパーライフルは非常に弾切れを起こしやすいのが欠点である。侵攻して来る敵を個々に倒していく場合は、一発ずつ弾を数えながらプレイすることをお勧めしたい。標的を外せば、弾数に余裕がなくなり、敵にも発見されやすくなるので、素早く冷静に標的を処理していこう。



命中精度が優れているだけでなく、すさまじい破壊力を兼ね備えているスナイパーライフルは、最長2kmもの射程を持つものも存在する。弾切れを起こさないために、無駄弾を減らし、マガジンチェンジをスムーズにテンポ良く行うことが重要である

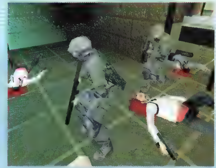
# プランニングの面白さを知ったら指揮官はやめられない！



## 作戦を立てるだけでなく リアルタイムに変化する状況にも対応せよ

人質を取り、大使館に立てこもったテロリストの集団。薄暗い2階の部屋の窓際で要人に銃を突き付け、仲間の解放を要求してきた。しかし、やつらの要求に屈するわけにはいかない。私は、テロリストを排除するためのプランニングを開始した。強行か、それとも挟撃か。取り寄せた大使館の見取り図と、現在判明しているテロリストたちの状況を重ね合わせて考慮し、打ち出されたプランが、細かな指示となって各部隊に伝わっていく。やがて、指定の時刻に合わせて部隊が配置され、突入準備が整った。私も自分の装備を固め、突入開始の号令を放つ……、「ALL TEAM MOVE OUT!」

特殊部隊を率いる指揮官は、だれもがあこがれる存在である。各部隊に的確な指示を飛ばし、作戦を成功に導くのがその任務である。自分が考案したプランが完ぺきに遂行され、ミッション完了となった時の喜びを一度体験すれば、病みつきになってしまうのは間違いない。しかし、指揮官の責任は非常に重く、常に現場の状況と周囲の地形を把握し、刻々と変化する戦況を正確に分析していく必要がある。さらに、ここまでに解説してきた各種アタッカーやスナイパーの役割と、その得手不得手をしっかりと知っておかなければならないのだ。豊富な経験と知識が要求されるだけに、初めのうちはトライ&エラーを繰り返してプランを作成することになるだろう。



部隊を指揮する者は、やはり現場に身を投じてほしいもの。現場の状況は刻一刻と変化する。それに対応できてこそ、真の指揮官といえる

現実の特殊部隊の場合、指揮を執るには二つの手法がある。モニター越しに部隊を率いるパターンは、プランに沿って適宜指示を与えていくもので（「SWAT2」がこのタイプのゲームだ）、各部隊から送られてくる報告から状況を確認していくことになる。指揮官の安全は保たれるものの、不測の事態が起きたときに対応が遅れるケースも発生する。これに対し、実際に突入部隊に参加しながら現場で指示していくパターンもあり、こちらは最近の特殊部隊シミュレーションで多く採用されている。指揮官の安全は保証されないものの、現場を確認しながら指揮するアクティブな手法なので、予測していなかった事態に素早く対応できる。

余談だが、プランを立てた人間が実戦に参加せず、指示しかしない場合は、部隊の士気はなかなか保てないものだ。やはり、現場を知ってこそ陣頭指揮がうまくいくのではないだろうか。読者の皆さんも、“指揮官＝現場監督”という構図に従って、先陣を切って進むタイプの指揮官になってほしい。

### RAINBOW SIXシリーズでの装備例 任務に合わせた柔軟な武器で臨もう

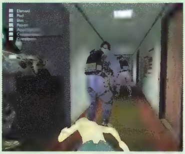
部隊を指揮するリーダーの装備とは、どういったものになるのだろう。モニター越しに指揮するだけなら、熱いコーヒーを傍らに置いておくだけで良いが、自らプランニングした作戦に参加する場合は、自分のチームが担当する任務に合わせた装備を選択することになる。そこで、前ページまでの装備例を参考にしてほしい。ただし、指揮官が純粋なスナイパーを担当するケースは少なく、たいていは戦況を把握しやすい隠密型アタッカーか、サポートタイプのスナイパーを担当することになる。また、メインの武器を構え、臨戦態勢をとることも重要ではあるが、時として指揮官は、攻撃よりも状況把握のためにあえて武器を構えないでいることもある。RAINBOW SIXシリーズで指揮を執る場合、Hearbeat Sensorは必須アイテムだ。これを使って、部隊全員の配置を確認しておこう。

## プランニング次第で作戦の成否が決まる

### 作戦立案は慎重かつ大胆に

RAINBOW SIXシリーズでは、ミッションの目的に合わせて、行動を細かく設定しておくことが重視されている。作戦立案の画面では、まずチームの移動経路と移動中の行動を設定する。この行動には、遭遇した敵を積極的に攻撃するAssault、邪魔する敵を排除しながら極力音を立てないように潜入するInfiltrate、Heartbeat Sensorで敵の位置を探りながら偵察するRecon、人質を護衛しながら移動するEscortの4種類がある。さらに、移動スピードを設定することで、作戦中の行動の土台が出来上がる。次に、特定の場所での行動を設定する。グレネード系武器の使用／ドアを破る／狙撃／カバー／防衛／爆弾処理など、さまざまな行動が用意されており、隊員の行動を細部に至るまで指示することが可能なのだ。しかし、実際にはなかなか自分の思いどおりには進行しない。何度も作戦を練り直し、完ぺきにミッションを遂行した時には、指揮官としての最高の充実感を得ることができるだろう。

なお、純粋に現場での指揮を楽しみたいなら、「SWAT3：ELITE EDITION」をお勧めしたい。ロサンゼルスで起こる犯罪をリアルに再現したこのゲームでは、5名で構成される部隊の隊長となって、細かな指示を逐次与えていくことができる。「SWAT3：CLOSE QUARTERS BATTLE」を持っている人は、50MBのパッチを当てることでSWAT3：ELITE EDITIONへとアップグレードすることができるので、オフィシャルサイト（http://swat.sierra.com/）をチェックしてみよう。



プランニングは思考ゲームの一種であり、指揮官の面白みの代表的な要素である。しかし、隊員と共に突入して現場の指揮を楽しむなら、SWAT3：ELITE EDITIONがお勧めだ。ペアになったチームごとに複雑な命令が用意されており、臨機応変な対応が要求されるのだ

特集1

# マルチプレイが熱い パソコンゲーム 高密度攻略

同じフライト系のゲームだが、大きく性格の異なる「Crimson Skies」と「Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater」、実在する都市を舞台にしたレーシングゲーム「Midtown Madness 2」、協力プレイが面白い国産アクションRPG「アプサラス」を徹底的に攻略。そして、付録CD-ROMと連動した「BALDUR'S GATEⅡ:SHADOWS OF AMN」の記事では、クエスト情報や冒険に役立つ豆知識を紹介する。

キャンペーンモードのキャラクター相関図と
オリジナルの機体作成ガイド
086

## Crimson Skies

文/Warren大尉

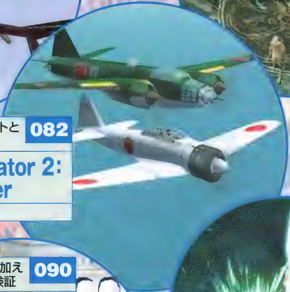
特別付録CD-ROMと完全連動
序盤のクエストを徹底解説
076

## BALDUR'S GATEⅡ : SHADOWS OF AMN

文/菅原有香







効率よく任務を達成するためのポイントと
ミッションビルダの使い方を伝授
082

## Combat Flight Simulator 2: WWⅡ Pacific Theater

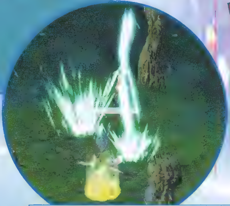
文/Warren大尉

シークレットカー入手方法の解説に加え
サンフランシスコ市街の再現度を検証
090

## Midtown Madness 2

文/オリハラコウジ





三つ目のダンジョン"癒しの沼"の攻略情報と
マルチプレイで役立つTIPSを掲載
094

## アプサラス

文/西尾ゆき

# デモ版でプレイ可能なプロローグ部分を完全攻略




**本誌今月号では、特別付録として「BALDUR'S GATE Ⅱ：SHADOWS OF AMN」のデモ版を収録した。前作を楽しんだプレイヤーも、そうでないプレイヤーも、このデモ版で濃密な面白さを味わってもらいたい。今回は、収録されたデモ版と連動したスペシャル攻略をお届けする。後半では、製品版とデモ版の両方で役立つ有益な情報も掲載したので、併せて参照してほしい。**

## 特大ボリュームのデモ版 なぞの屋敷1階のガイドマップ

今回は、「BALDUR'S GATE Ⅱ：SHADOWS OF AMN」（以下、BG2）デモ版の完全攻略をお届けする。プロローグ部分のみのシングルプレイ専用という制限があるが、このデモ版で作成したキャラクターデータは、製品版にエクスポートすることが可能だ。ほとんどの部分において、製品版と同じと考えてもらっていい。プロローグ部分といえども、敵は満載、わなは即死級と、歯ごたえじゅうぶんの冒険が体験できる。

主人公は、気が付くと、とらわれの身となっていた。かごに閉じ込められた小鳥のようになすすべも無く、なぞの男が加える実験の苦しみに耐えねばならなかった……。戦いの果てに捨てたはずの“Lord of Murder”（殺戮の神）――死の神“Bhaal”の子としての自分の力。それをこの男が求めているのは明らかだった。

いつ終わるとも知れぬ苦しみだったが、突然の侵入者騒ぎで一筋の希望の光が差し込んだ。小柄で、機敏な動きの女性の影、懐かしい声。故郷“Candlekeep”の幼なじみであるImoenの姿がそこにはあった。同じくとらわれの身であった彼女は、混乱に乗じて檻を出ることに成功したのだ。主人公はImoenに手を取られ、立ち上がる。ここから一刻も早く脱出しなければ……。

1階マップ



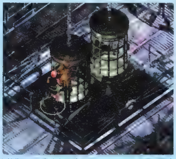

※Mephitは数が多すぎるので省略

### 1-A 獄舎と番人の部屋

デモ版はシングルプレイのみ可能で、仲間になるノンプレイヤーキャラクター（以下、NPC）は全部で4人用意されている。肉弾戦に向いている仲間はMinscだけなので、バランスを考えるなら、接近戦の得意なクラスを主人公にするといい。Imoen（Mage／Thief）だけでなく、同じ部屋にとらわれている、Minsc（Ranger）とJaheira（Fighter／Druid）も助け出し、パーティーに加えよう。そのためには、檻のかぎを開ける必要がある。

Jaheiraのかぎは、番人Golemがいる隣の小部屋の机の上にあるが、Minscのかぎは無いので、彼に正直に伝えよう。逆上したMinscは、自分の力で檻をこじ開け、勝手に出てくる。4人パーティーになったら、隣の小部屋で装備を整えよう。絵の裏にもアイテムがあるので、忘れずに入手しておく。Golemは、なぞの男から、「逃亡者を捕らえよ」という命令は受けていないので襲ってはこない。

●MinscとJaheiraをそれぞれ助け出し仲間にすると、1人に付き3000EXP



前作では、主人公の後をこっそり付いてきて、冒険の旅に加わったImoenが、大きく成長してあなたの目の前に現れた。彼女に救われ、牢獄からの脱出を図る

### 1-B 電撃発生装置

Golemがいる部屋の先の扉は開かないので、こちらから回ろう。ここで初めて戦闘になる。敵は、“Mephit”という呪文を使う小さなモンスターだが、決して侮ってはいけない。2体以上をいっぺんに相手にするときは、苦戦を強いられるからだ。しかし、この部屋でMephit以上に手ごわいのは、中央に設置された“電撃発生装置”だ。まずは、右壁にあるスイッチを押して、装置を止めよう。

●スイッチを押すと2000EXP



たびたび戦闘することになるMephitにはいろいろな種類がある。種類によってそれぞれ異なる特殊攻撃を持っており、苦戦を強いられる場合がある。Radiant Mephitは気絶の効果を持つ“Color Spray”を使ってくるので侮れない

### デモ版のインストール方法

①“BALDUR'S GATE Ⅱ：SHADOWS OF AMNスペシャルエディション”と書かれた1枚目の付録CD-ROMを、CDドライブに挿入。しばらくすると、メニュー画面が表示されるので、[Install]をクリックする。

②メニュー画面が表示されない場合は、CD-ROMのBG2フォルダ内に収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックし、インストールを行う。

### Information

| | |
|---|---|
| 開発元 | ：BioWare社 |
| 販売元 | ：株式会社セガ・エンタープライゼス |
| 問い合わせ先 | ：セガPCユーザーサポートセンター 0570-000-354 |
| 価格 | ：7,800円 |
| 発売時期 | ：発売中 |

## 1-C　Aataqahの問い掛け

突如、魔人“Aataqah”が現れ、主人公に質問を投げ掛けてくる。彼らのような魔力のある者たちは、少なからず神の子の生きざまに興味を持っているようだ。質問の内容を簡単に和訳すると、以下のようになる。

「そなたとそなたの兄弟は捕らえられ、別々の部屋に入れられた。話し合うことはできない。そこへ、呪文使いが現れて、こう言った。『部屋にはそれぞれボタンがあるだろう。お前がボタンを押し、兄弟が押さなければお前は死ぬが兄弟は助かる。お前の兄弟がボタンを押し、お前が押さなければ兄弟は死ぬがお前は助かる。しかし、どちらもボタンを押さなければ、2人とも死んでしまうだろう。そして、どちらもボタンを押してしまったなら、やはり2人とも死ぬのだ』　さあ、そなたはボタンを押すか？　押さないか？」

実のところ、問いには好きに答えてもらって構わない。Aataqahは、あなたの知恵と勇気を理不尽な問いによって試しているので、よく考えて答えよう。Aataqahを感心させることができれば、褒美に多少の体力回復と、脱出のヒントを与えてくれる。

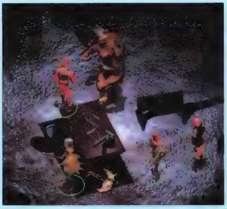


Aataqahの問いに答えると、あなたの心にふさわしいモンスターが現れる。勇気ある者には強敵が、臆病者には弱いモンスターが相手となる

## 1-D　Sewage Golemの部屋

中央の丸い1－Kに通じる扉は、下水道の管理をしているSewage Golemにしか開けられない。ところが、今は動力源となる“Sewage Golem Stone”を外され動けないという。Sewage Golem Stoneは1－Gにあるので、入手したら戻ってこよう。

●Golemに1－Kへの扉を開けてもらうと3000EXP



途中の部屋のかぎは特殊なものなので、Thiefのスキルでは開けられない。扉のロックを管理するSewage Golemに協力を仰ごう。このGolemは視力が無いので、あなたを主人と間違えて話し掛けてくる

## 1-E　実験室

多数の実験体がいる。1－Gで入手できる“Energy Cells”を使うと、一時的に実験体が目覚め、幾つかの情報を聞くことができる。

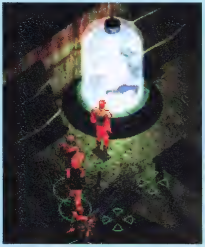
## 1-F　警備Golemの部屋

Lesser Clay Golemがいるが、1－Nに侵入しない限り襲ってこない。

## 1-G　Rielevの部屋

かつて、なぞの男の忠実な下僕であったRielevが、装置の中に閉じ込められている。男に忘れ去られ、死ねない体のまま、装置の中で延命処理を施されている彼は、永遠の安らぎ（死）を望んでいる。彼の願いを聞き届けてやろう。Rielevから抜き取ったEnergy Cellsは、1－Eで、ほかの実験体に使うことができる。1－Dにいる、Sewage Golemの動力源、Sewage Golem Stoneもこの部屋で見つけることができるので、戻って中央の扉を開けさせよう。

●Rielevの願いを聞き届けると4000EXP



なぞの男の忠実な下僕であったRielevに出会う。装置に入れられた彼の肉体は崩れており、以前はどんな姿をしていたのか想像もつかない。長い間放置され、ただ生かされている彼は、死ぬことだけを願っている。願いを聞いてやり、この施設に関する情報を少しだけわけてもらおう

## 1-H　図書館

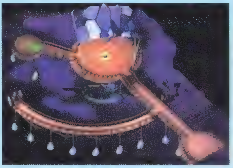
本棚の中にはたくさんのアイテムがあるのだが、使えるものは少ない。必要な物だけ手に入れよう。

## 1-I　なぞの扉

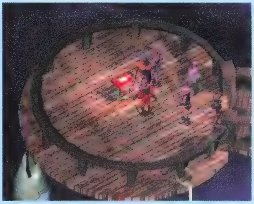
扉の手前にある大部屋には、邪悪なドワーフ種、Duergarの一団がいる。リーダーのIliychを倒すと、“Acorn”（どんぐり）を入手できる。

1－Lで入手可能な“Air Elemental Statue”を使って扉を開ければ、Genie（種族の名前）の間に行くことができる。Genieの間はGenieのMalaaqが幽閉されている空間だ。彼は、なぞの男に隷属しており、開放を願っている。“とらわれている容器”と、“レプリカの容器”の二つがそろえば、幽閉の魔法を打ち破ることができる。レプリカの容器は、1－Mにいる“Dryad”たちが持っている。Genieを開放してやると、お礼に魔法の武器を一つくれる。武器に乏しい現状では非常にうれしいプレゼントだ。

●Genieを開放すると15000EXP



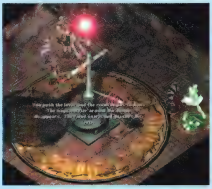
Genieの間のマップ。緑の丸がある所にMalaaqがいる



小さなテーブルに置かれたランプに触れると、中からGenieが現れた。Irenicusに隷従を強いられているGenieのMalaaqは「開放の手伝いをしてくれれば、魔法の武器をあげる」と提案してくる

## 1-J Cambionの部屋

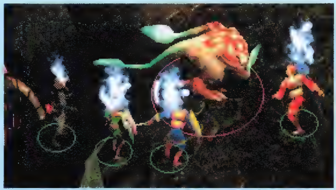
装置によって動きを封じられているCambionだが、真ん中の装置に触れたとたん、結界が解けて襲ってくる。たった1体を倒すだけで、6000EXPもの経験値が得られるが、非常に強いので心して戦おう。被害を最小限に抑えたいなら、装置に触れずに放っておくのが望ましい。



ここにいるCambionは中央の装置に触れなければ戦わずに済む。経験値6000EXPを目当てに腕試しをしたい者は挑戦してみよう。ただし、打撃力が相当強いので、戦士タイプがMinscだけならパーティーに死人が出るかもしれない

## 1-K 下水に通じる丸部屋

1－Dでクエストを達成していれば、ここの扉はすべて開いている。一体のOtyughが巣食っており、病気を持っているので注意して倒そう。アイテムがたくさんあるが、宝箱の一つにはわなが仕掛けられているので用心しよう。BG2では、わなの危険度は非常に高いので、Thief以外は絶対に触らないこと。



Golemに開けてもらった扉の先にはOtyughがいる　病気Slowの効果を伴う攻撃をしてくる嫌な敵だ。SlowにはHasteの魔法で対抗できるが、Hasteで倍速化した後は、極度の疲労に見舞われる

## 1-L なぞの男の部屋

なぞの男の部屋と思われる場所で、“Helm of Balduran”“Amulet of Metaspell Influence”など、優れもののアイテムが手に入るが、わなには注意。ここで手に入る、“Air Elemental Statue”は1－Iの扉で使う。

## 1-M Dryadの園

3人のDryadがとらわれており、助けを求めてくる。ここで初めてなぞの男がIrenicusという名前であることが分かるだろう。1－Iで、Iliychから手に入れるAcornを、“Fairy Queen”の所に持っていけば3人を助けられるらしいが、デモ版では完全に達成することができない。また、1－Iで必要なレプリカ容器はここで手に入れる。

●助ける約束をし、1－Nで“Portal Key”を手に入れた後に話すと9500EXP

## 1-N Mistressの部屋

Irenicusのかつての妻であるMistressの部屋。人の命をなんとも思わない非情なIrenicusだが、自分のもとを去った妻のことは、いまだに愛しているようだ。部屋は、わなと警報装置で厳重に守られ、昔のままに大切に保存されている。この部屋に足を踏み入れると警報が鳴り、1－FにいたLesser Clay Golemがやって来る。わなだらけの部屋内では絶対に戦わないようにしよう。戦闘を終えたらわなを解除し、アイテムと“Teleport Portal”のかぎ、Portal Keyを手に入れて2階に急ごう。



最も厳重な警戒態勢にあるMistressの部屋。10個あまりのわなが仕掛けられているほか、足を踏み入れると1－Fで待機しているLesser Clay Golemが駆けつけ、襲ってくる

## 脱出劇も終盤に差し掛かる2階からラストまでのガイドマップ

Portal Keyを使うと、体が霧のようなものに包まれ、気が付くと違う場所に立っていた。霧の向こうから人影が近づいてくるが、敵かと思い身構えた主人公の耳に聞こえてきたのは、ごく普通の人間の声だった。

2階ではYoshimoというNPCに出会う。YoshimoはレベルI0のBounty Hunter（ThiefのKitの一つで、わなの設置が得意）。ここから先のわなはImoenのThiefの技能では対処できない。わなの扱いは本職のYoshimoに任せて、彼女はMageとして活躍させよう。



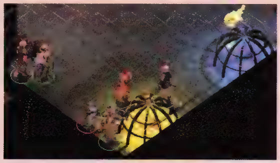
Portalで2階に着くと、今回最後の仲間、Yoshimoに出会う。デモ版では、前作のNPC、Montaronの顔が使われているが、製品版では東洋人風の容姿をしている。ちなみに、「ヨカッタ」「ソデスネー」など日本語を話す。なぜだろう

2階マップ



## 2-A Mephit Portal

実験室に入ると、大量のMephitに襲われる。1体1体はそれほど強くないが、多勢を相手にすれば苦戦間違いなしだ。パーティーのすべきことは、Mephitの各個撃破ではなく、Mephitを吐き出し続ける"Mephit Portal"をつぶすこと。Mephit Portalは全部で四つあり、これを破壊すれば外に出てきたMephitを倒すだけでいい。



部屋に入ったらすぐ、半球体の形をした、Mephit Portalをたたけ。これをつぶさない限り、後から後からMephitが生まれてきて、取り返しのつかないことになる

その後、ここで悲しい事実に遭遇することになる。部屋には実験に耐えられず、事切れた男性の死体が転がっていた。それはかつての仲間であった……。だれなのかは、自分の目で確かめてほしい。今は逃げるしかないが、必ずや仲間を殺したIrenicusに復讐してやるのだ。



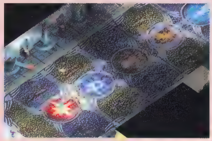
群がるMephitを倒し、一息ついたパーティーの視界に、男の死体が入った。死後、どれほどたっているかもよく分からない変わり果てた姿だったが、その顔は紛れもなくかつての仲間のものだった

## 2-B クローン実験室

狂気の実験の一端を、ここでも目にすることになるだろう。

## 2-C Wandの部屋

部屋に入る手前の橋にわなが仕掛けられているので注意。部屋の中にも、強力なわなが仕掛けられており、普通の方法では解除できないので、道の真ん中は歩かないようにしよう。今までに"Wand of ～ Key"というアイテムを幾つか手に入れていると思うが、それをこの部屋の柱に使うのだ。どの柱にどのKeyを使うかは、床に描かれているシンボルで分かる。手に入るアイテムは、すべてKeyに対応した魔法がチャージされたWandだ。



美しい装飾の施された床は、ほぼ全面がわなとなっている。柱にかぎを差し込まなければ、わなは解除できない。中央の絵柄が、わなを解除するヒントとなっている。誤作動の被害を防ぐため、体力の高いキャラクターを単独で先行させてわなを解除しよう

## 2-D Vampire Room

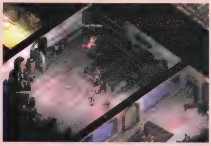
AssassinとVampireが戦っているのに出くわす。どうやらAssassinたちが今回の襲撃者で、VampireはIrenicus側に付いているようだ。どちらかに加勢しても、ただ見ているだけでも、結果は変わらない。生き残った方が、襲い掛かってくるからだ。Vampireを相手にする場合は、レベルを下げる呪文に気を付けよう。レベルを落とされると治療できず、レベルが0になって死亡したキャラクターは、蘇生不可能なのだ。

## 2-E Duergarの部屋

ここにも、Duergarの一団がいる。厄介なMageがいるので、瞬時に倒そう。部屋には多数の宝箱がある。BG2から追加された"Extra Healing Potion"は、体力を27回復するありがたいアイテムなので、できるだけ入手しておきたい。

## 2-F Frennedanの部屋

とらわれの身だというFrennedanの部屋。「助け出して外まで連れて行ってくれ」と頼んでくる。しかし、彼と話をしているうちに、どこかおかしいことに気付くだろう。実は、モンスターが人間に化けているのだ。さっさと倒して、部屋の中のアイテムを手に入れよう。この部屋には、わなが三つも仕掛けてあるので注意したい。Thief以外では触らないことだ。



BG2での鉄則は"Thief以外は勝手に宝箱や本棚に触らない"。わなの仕掛けられているのは通路や扉ばかりではない。中途半端なレベルの者がわなに触れれば、たちまち命を落としてしまうだろう

## 2-G Assassinとの接触

施設を襲撃したAssassinの生き残りと、主人公たちは鉢合わせする。同じ囚人であったという主人公たちの説明も聞かず、相手は主人公たちを敵と思い込んで戦いを挑んでくるが、信じてもらえないならば自衛のために彼らを倒すほかない。どうやら、Irenicusの率いる集団とAssassinギルドは敵対関係にあるようだ。ここを過ぎれば、もうすぐ脱出は成功だ。

## 脱出、そして……

主人公たちは、トンネルを抜け、ついに日の光の下へ出た。そう思ったとき、轟音が鳴り響いた。壁は崩れ、天井は落ち、何とか逃れ出てみれば、そこはどこかの街中のようだった。そこで見たものは、主人公と仲間を捕らえ、恐ろしい実験を繰り返した男……Irenicusだった。

ここまでで、デモ版は終了する。イベントが発生し、フードを着たMageたちに、Irenicusと争い始めたImoenは連れ去られてしまうのだ。







逃げ出してほっとしたのもつかの間、Mageの一団と共に、「法律違反」の一言で連れ去られるIrenicusとImoen。抵抗し、多数のMageを殺したIrenicusはともかくとして、Imoenの逮捕はまったくのぬれぎぬだ。脱出が成功(?)した今、彼女の救出が最重要事項となる

# 冒険で必ず役立つ四つの知識をまとめて伝授

**多くの強敵と戦い、クエストを達成しながら冒険の旅を進めていくのは、なかなか大変だ。ここからは、覚えておいて決して損のないBG2のマメ知識を紹介していこう。デモ版だけでなく、製品版でも有効に応用できるものばかりなので、ぜひ参考にしてほしい。**

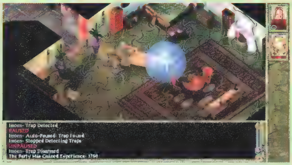
## 冒険でのすべての行動は経験値になる

BG2のゲームシステムの基となっている「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」のルールでは、戦闘やクエスト達成以外でも、シナリオ進行や戦闘判定を管理するダンジョンマスター（ゲームマスターとも呼ばれる）の裁量で、キャラクターに経験値を与えることができる。しかし、コンピュータゲームではこのようなダンジョンマスターの裁量は見込めない。そこで、BG2では、クエストや戦闘以外の小さな事柄の達成についても、経験を得たと解釈して経験値が与えられるようになっている。

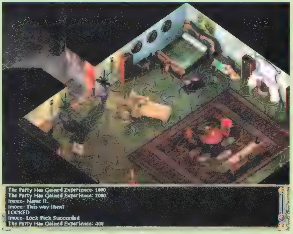
Thiefの技能を持つキャラクターが"Disarm Trap"（わなの解除）、"Lockpick"（かぎ開け）に成功した場合や、Mage呪文を使用できるキャラクターがスクロールをスペルブックに書き写すことに成功した場合には、パーティーに経験値が入る。わなの解除とかぎ開けは難易度によって入る経験値が異なる。デモ版では、わなの解除成功には1750EXP、かぎ開け成功には400EXPが加算される。わなの解除やかぎ開けは犯罪にならないので、民家や店にある宝箱のかぎを勝手に開けまくって、経験値を稼ぐことも可能だ。ただし、宝箱の中身を調べたり、入っていたアイテムに触れたりすると、窃盗と見なされてしまうので注意しよう。また、Thiefの技能を使用しないかぎの開け方、すなわちStrength（腕力）の高いキャラクターがかぎを殴って破壊する方法では、経験値にはならない。

Mage呪文の書き写しに成功した場合は、"呪文レベル×1000"EXPを獲得する。つまり、1レベルの呪文"Sleep"の書き写しに成功すれば1000EXPが、5レベルの呪文"Cloudkill"の書き写しに成功すれば5000EXPが与えられるのだ。前述したように、1人のキャラクターの成功であっても、経験値はパーティー全員に分配される。なお、新クラスSorcererはレベルアップに伴って自然に呪文を習得していくため、スクロールの書き写しによる経験値獲得は起こり得ない。

ちなみに、クエストでも規模の大きいものになると、経験値は段階的に与えられる。大きなクエストは小さなクエスト数個から成り立っており、結果的にすべて達成できなかったり、達成をあきらめたりした場合でも、途中まで達成した分の経験値がキャラクターに与えられるのだ。前作「BALDUR'S GATE」（以下、BG1）に比べてクエストの規模が大きくなっており、高レベルになったキャラクターがレベルアップに大量の経験値を必要とするBG2では、妥当な措置だと言えよう。これを応用すれば、達成が難しいと思われるクエストをできる範囲まで進め、ほかのクエストや戦闘でキャラクターを成長させてから、続きを行うということも可能になるのだ。



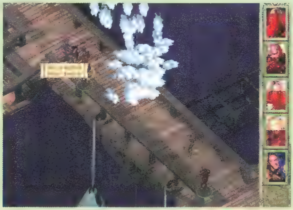

わなの解除に成功し、経験値を獲得した場面。解除が難しいわなほど、解除に成功したときの経験値は高い。ちなみに、わなを探知するつもりが、勢いあまって動作させてしまうこともあるので、OPTION画面で"わなを発見した時にポーズを掛ける"をONにしておけば間違いがない。さらに、ここでは魔法のわなを誤作動させた場合の対策として、ImoenがMage／Thiefであることを生かし、3レベルまでの呪文を防ぐ"Minor Glove of Invulnerability"を使用している



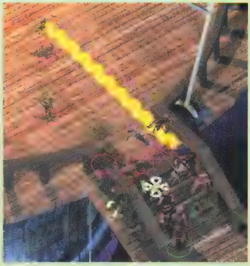

画面下部のログを見ると、Imoenがかぎ開けに成功し、400EXPの経験値を獲得したことが分かる。ちなみにその上部にある1000EXPと2000EXPの獲得は、手に入れた呪文のスペルブックへの書き写しに成功したことで入った経験値である

## 侮れない雑魚キャラクターMephit

序盤で遭遇する雑魚キャラクターといえば、なんといってもMephit。小さなImp（子鬼）に似た、翼を持つモンスターだ。序盤のダンジョンを脱出するまでに、Dust、Smoke、Lavaなど、さまざまな種類のMephitに出くわすことだろう。Mephitは、単体ではそう強くないものの、魔法を飛ばしてくるのが厄介だ。特に、炎を吐いてくるFire MephitやLava Mephit、Cold属性の範囲攻撃を仕掛けるAir Mephitはなかなか手ごわい連中だ。同時に複数を相手にすると、自分のパーティーから死者を出す恐れもあるので、必ず各個撃破しよう。HPが少ないキャラクターは、弓、スリング、クロスボウなどで遠距離攻撃をするといい。ちなみに、Mephitを倒して獲得できる経験値は、1体につき420EXPとあまり多くない。無視して通り過ぎたくても、Mephitは進路を遮るように配置されているので、戦わないわけにはいかないのがつらいところだ。



扇形の範囲にダメージを及ぼすAir Mephitの魔法は非常に厄介だ。Air Mephitを相手にする場合は、前衛部隊を少なくした方が被害は減るだろう。やっとのことでAir Mephitをひん死の状態にまで追い詰めたが、こちらのメンバーが受けた被害も大きい



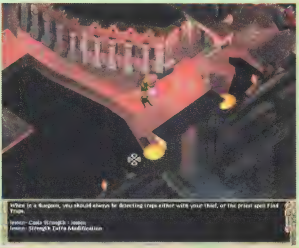
Mephitが複数いる場合、近接攻撃をしているものにばかりに気を取られていると、遠くにいるMephitからの魔法攻撃を受けて、いつの間にか死にかけていることがある。ポーションもHealの呪文も少ない序盤ではじゅうぶんに注意したい。できるだけ1～2体ずつを相手に戦おう

## マルチクラスNPCに関する注意点

序盤で仲間にできるNPCは4人登場するが、女性陣であるJaheiraとImoenの扱いには注意が必要だ。JaheiraのクラスはFighter／Druidなのだが、Cleric呪文を使いこなすパーティー唯一の回復役となるため、前衛で戦わせるわけにはいかない。スリングを使って後方から攻撃を行うようにしよう。

もう一方のImoenのクラスはThief／Mageだが、Mageとして扱った方がいい。Thiefの仕事は本職のYoshimoに任せた方が無難であるし、Imoenがよろいを装備すると、Mage呪文が唱えられなくなってしまうからだ。

Thief／Mageに限らず、Mageを含むマルチクラスは、よろいを装備した瞬間からMage呪文が使えなくなる。防御力を高めたくても、呪文を使いたいならば、よろいの装備をあきらめなければいけない(小まめによろいを脱いだり着たりしてもいいが、そうすると非常に面倒なのだ)。ただし、"Elven Chain Mail+1"などのごく一部の魔法のよろいは例外で、通常のよろいと同等かそれ以上の防御力を持ちながら、呪文の詠唱をも可能にする。これらの特殊なよろいは、Fighter／MageやThief／Mageにとって非常にありがたいものとなるだろう。



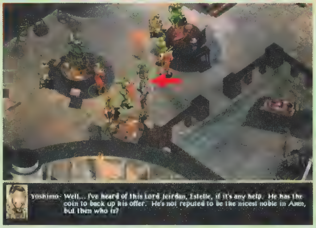

Elven Chain Mail+1は、鎖かたびら式のよろいでありながら、呪文の詠唱を妨げない。しかも、非常に軽いという優れものだ。Mage／ThiefのImoenにこれを装備させてみたが、まったく問題なく呪文を使いこなしている

## 特定のNPCがいるときのみ発生するクエスト

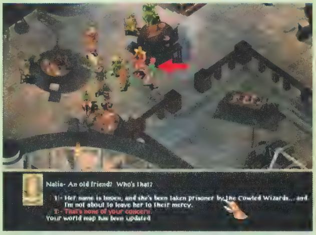
NPCの境遇や生きざまが強く打ち出されているのも、BG2が前作より大きく向上した点の一つだ。BG1には多くのNPCが登場し、仲間になってくれたが、彼らが自ら話し出す機会はあまりなく、彼らがどんな人物であるのかは、プレイヤーの想像力で補うほかなかった。BG1で唯一個性が感じられたのは、ペアで行動しているNPCが、常に主人公と行動を共にしたがる点ぐらいだった。

それに対してBG2のNPCは、独自の目的を持った上でパーティーに参加しており、それらの目的にかかわるイベントやクエストが用意されている。また、BG1から継続して登場するNPCも、でしゃばらずにパーティーの後を付いて来る静かな存在となっており、イベントやクエストのときにはストーリーを盛り上げる役者となる。特定のNPCを仲間にしないと発生しないイベントやクエストも多く、すべてを1回のプレイで体験するのはとうてい不可能だろう。厳しい戦闘の連続を力技で乗り切るなら、パーティーメンバー全員を手作りのキャラクターにしてプレイ。ストーリーをじっくり味わいたいなら、NPCをパーティーに入れ替えながらのプレイと、同じゲームでも違った遊び方ができるのだ。もちろん、異なる遊び方をするたびに、シナリオも変化してくるだろう。

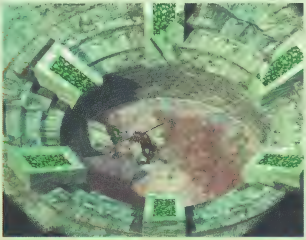
例えば、デモ版にも登場するYoshimoは、数々のクエストに絡んでくるNPCの1人だ。序盤のダンジョンを脱出した後に、しばらく主人公たちが滞在することになるAthkatlaの街について彼は詳しい。彼を仲間にしておくと、クエストのヒントを持っていたり、出会った人物についての評判を教えてくれたりするので、Athkatlaの街中ではかなり重宝するだろう。Yoshimo自身は、ギルドに所属しないフリーランスのThiefだが、同業者に多くの顔見知りがいるので、その知り合いへ多少の助力を仰ぐことも可能だ。そのほかにも、例えばJaheiraであれば、Druidの威信をかけて、敵対勢力のShadow Druidの首領と対決するなど、それぞれのNPCに関連する物語が、BG2の壮大なストーリーの中に織り込まれているのである。




最初に仲間になるBG2初登場のNPC、Yoshimo Thiefという職業柄なのか、事情通である彼と共に行動すれば、街の様子やうわさがいち早く手に入る




彼女は仲間になるNPCの1人、Nalia。貴族の息女として生まれた彼女を仲間にすると、彼女の家柄に絡むクエストが発生する。家の格式に縛られた政略結婚から、逃れようとする彼女を助けてやろう



JaheiraなどDruidのNPCがパーティーにいる場合は、Druidが統治する土地でイベントが発生する。その地のリーダーの、世界の均衡を無視した横暴なやり方に異議を唱え、挑戦することができるのだ。画面は、DruidのNPCがリーダーに挑戦し、戦っている場面。もちろんプレイヤーキャラクターにDruidがいる場合も、この挑戦は行うことができる

# 機体、地形、ミッションを追加して とことん遊べるフライトシミュレーター

# COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
## WW II PACIFIC THEATER

1998年に発売された「Combat Flight Simulator」は、適度なリアルさと、手軽に機体やミッションを追加できる柔軟性の高さ、そしてマルチプレイの軽快さで、軍事系のフライトシミュレーターを代表するタイトルになった。「Combat Flight Simulator 2：WWⅡ Pacific Theater」は、前作の長所を受け継ぎ、さらなる改良を加えた注目の作品だ。ここでは、この作品が誇る、ゲームプレイの幅の広さについて解説していこう。

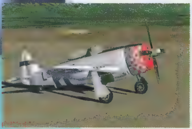
## ミッションをクリアするだけでは終わらない さまざまな可能性を秘めたフライトシミュレーター

「Flight Simulator」シリーズ（Combat Flight Simulatorも含む）の機体をインポートして使用可能であること（ただし、メーカーサポート外）、そして、ユーザーが新しい機体を作ることが可能なこと、この二つの要素は、「Combat Flight Simulator 2：WWⅡ Pacific Theater」（以下、CFS2）における、大いなる“遊び”の可能性を秘めた部分である。これだけでもすごいのに、専門的なツールがないと作成できなかったミッションを、付属のミッションビルダを使って簡単に作成することができるようになった。これによって、本作の可能性がさらに広がっていくことは、疑いの余地も無いだろう。



一式戦闘機“隼”と、ボーイングB777旅客機。50年の間に飛行機はこうも進化した、といった文字が添えられたポスターのような光景である。ミッションビルダを使えば、このようなシチュエーションを手軽に作り出せる

国内での発売は12月1だが、ひと足早く発売された海外では、インターネット上で情報交換が盛んに行われている。追加の艦船や地上のオブジェクトといったものは、原稿執筆時点でまだ見つけることができなかったが、シーナリー（地形および地上オブジェクト）を追加することが可能な「Combat Flight Simulator」（以下、CFS）シリーズだけに、こういったものが登場するのは時間の問題かもしれない。追加の機体やオブジェクトがそろえば、豊富な機能を持つミッションビルダと併せて、無限といっても過言ではないほどに遊びの幅が広がる。B-29 Super Fortressのデータを使って、史実に沿った本土防衛ミッションを楽しむもよし、「蒼きウル」シリーズのような、架空の世界を作り上げるのもよし、である。



CFSシリーズやヨーロピアン エアー ウォー用の、ハイクオリティーな第二次世界大戦機データを掲載しているWEBサイト、The Hangar（http://thehangar.dogfighter.com/）からダウンロードしたP-47D。CFS2に登場するAI機を、自分で操縦できるようにするためのファイルもダウンロードできるので、九七式艦攻で雷撃したい！ といった人にはうってつけである



CFS2に関するニュースやデータのリンクなど、濃い情報が詰まったWEBサイト、CFS2 Online（http://cfs2.dogfighter.com/）からダウンロードした、坂井三郎氏が当時乗機していたものと同じ塗装の零戦二一型

## 大規模な空中戦を楽しむためには高いマシンスペックが要求される

これだけクオリティーの高いフライト画面を見てしまうと、要求されるマシンスペックが気になる人も多いのではないだろうか。心配無用と言いたいところだが、予想以上に計算が複雑なようで、筆者の環境（PentiumIII 600MHz、Millennium G400、メモリー128MB、1024×768ドット・32ビットカラー）では、飛行場付近で6～7機くらいの乱戦になると、秒間10フレームを下回ることが頻発するありさまだった。グラフィックカードをGeForce2 MX搭載カードに交換してみても、多少の改善こそ見られたが根本的な解決というには程遠く、より処理速度の高いCPUが求められる結果となった。この魅力的なフライトシミュレーター（以下、FS）のためにマシンスペックを向上させるか、解像度やグラフィックのディテールを落として我慢するかは、悩みどころとなるだろう。余談となるが、ここまでやるなら3Dサウンドにも対応させてほしかった、というのは、CFS2に対する筆者の内なる叫びである。



機銃発射時の光源処理と、排出される薬きょうに注目してほしい。このように地表近くで発射したときは、短時間だが薬きょうが地面に転がるといった演出まで用意されている

| Information | |
|---|---|
| 開発元 | ：マイクロソフト |
| 販売元 | ：マイクロソフト株式会社 |
| 問い合わせ先 | ：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300 |
| 価格 | ：オープン |
| 発売時期 | ：2000年12月1日 |

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
WWII PACIFIC THEATER

# どんな任務でも完璧(かんぺき)にこなすオールマイティーな技術を身に付けろ

ある程度ゲームに慣れてきて、1対1の戦いならAI機相手に負けなくなったが、ミッションの成功率が低いというプレイヤーは多いだろう。その原因は、ミッションのタイプが変われば、効果的な戦法も変化することに気付いていないという場合がほとんどである。ここでは、CFS2のミッションの中でも多くの割合を占める、迎撃／護衛／対地攻撃ミッションを成功させるためのポイントを解説しよう。

## ミッションタイプ別に攻略のこつを伝授

### 迎撃ミッション

自軍の施設や地上部隊に攻撃を加える目的で飛来する、敵の爆撃機／攻撃機と、それらを護衛する戦闘機。これらを迎え撃つのが、文字どおり迎撃ミッションである。戦闘機だけで攻めて来る場合もあるが、大規模な攻撃の主力は、必ずと言って良いほど後部銃座を備えた爆撃機／攻撃機である。迎撃ミッションでは、これらの敵機を一定数撃墜しないと、作戦失敗になってしまうケースがほとんどである。そのため、1機撃墜するごとに何発も被弾していたのでは、ミッションをクリアする前にこちらが撃墜されてしまう。そこで、多数の爆撃機を相手にするときの、効果的な戦術を解説しよう。

まず、敵爆撃機編隊の端に位置する爆撃機を標的として選ぶ。次に、その爆撃機の高度よりも、少し高い所から降下するなどして自機の速度を上げる。そして、爆撃機のエンジンをしっかりと狙って、すれ違いざまに攻撃を加える。エンジンに攻撃を命中させることができれば、ダメージを受けたエンジンの出力が下がる。そのため、攻撃を受けた爆撃機は速度が落ちて、編隊から取り残されてしまうはずだ。同様に、もう2～3機を編隊から孤立させてしまおう。最後に、孤立した爆撃機に順番にとどめを刺していくというわけである。

爆撃機を相手にする作戦において、被弾してしまうことと同じくらい致命的な事態が、弾切れだ。爆撃機の後部銃座からの反撃を恐れて、ついつい遠距離から弾をばらまきがちになってしまう。こればかりは、何度も何度も経験を重ねて、必要なときにだけ射撃するような癖を付ける必要がある。



爆撃機を攻撃するときに重要なのは、敵から見て一定位置にとどまらないこと。そして、一つのパーツに集中的にダメージを与えることである。右主翼ならそこに攻撃を絞ることで、7.7mm機関銃による攻撃でも、大型の爆撃機を撃墜することが可能になる

**CFS2に登場する迎撃ミッション**

| アメリカ | | 日本 |
|---|---|---|
| エース -- バウアーのミッション | エース -- フォスのミッション | エース -- 武藤のミッション |
| エース -- カールのミッション | エース -- マッキャンベルのミッション | |

このほか、キャンペーンミッションで登場

### 護衛ミッション

数ある任務の中でも、特に神経を使うのが護衛ミッションだ。護衛ミッションとは、味方の爆撃機／攻撃機／雷撃機を、敵戦闘機の迎撃から守る任務である。敵機が味方機に接近する前に、すべて撃墜してしまうことは非常に難しいので、混戦になるところまでは許しても、敵機が味方機の背後に回って、射撃を加える前には撃墜しなければならない。ほかの任務に比べると、時間的な制約がいちばんきついのが、護衛任務の難易度を高いものとしている。

護衛ミッションの注意点は、“特定の敵機に固執しないこと”である。特定の敵機を長時間追い回していると、その間に味方は次々に撃墜されてしまう。パッドロックViewだけではなく、テンキーを使った視界切り替えも活用して、味方に攻撃を仕掛けようとしている敵機をいち早く発見したい。そして、そのような敵機を見つけたら、たとえ自分が別の敵機に射撃を浴びせようとしているところでも、目の前の敵機はあきらめて、味方機を守ってやらなくてはならない。言うのは簡単だが、敵機と味方機の位置関係を把握して、その動きから味方機の危機を予測するのは非常に難しい。仮に予測できたとしても、味方機が撃墜されてしまう前に、敵機を追い払うために、短時間で敵機を撃墜するだけの射撃能力が要求されることからも、護衛任務の奥の深さがうかがい知れるだろう。



護衛任務中のワンシーン。緑のラベルが付いているのが味方爆撃機で、赤は敵機である。味方機の周りを監視して、攻撃態勢に入ろうとしている敵機を後方から撃ち抜くのだ

**CFS2に登場する護衛ミッション**

| アメリカ | 日本 | |
|---|---|---|
| エース – マクガイアのミッション | エース -- 西沢のミッション | エース -- 坂井のミッション |
| | | エース -- 笹井のミッション |

このほか、キャンペーンミッションで登場

### 地上攻撃ミッション

戦闘機にとって、決してメインとなるタイプのミッションではないが、時として地上の目標を破壊せざるを得ない状況にも遭遇する。その際には、強固な目標には爆弾やロケット弾を使って、軟目標は機銃による掃射で破壊することとなる。現代の戦闘機であれば、爆弾の着弾地点をHUDに表示させることができるのだが、当時の戦闘機に、そんな便利なものは搭載されていない。急降下爆撃の手順は以下のとおりだ。まず、高度約3000ft(ftはfeetの略で、1feetは約0.3m)から目標へと急降下を開始して、高度1000ft前後まで降下したところで、目標を照準の少し下あたりにとらえた状態で爆弾を投下する。爆弾投下後、機体を引き起こすときに、300kn(knはknotの略で、1knotは約1.85km/h)以上の速度とならないよう注意したい。とはいえ、速度が速いほど敵の対空砲火から被弾しにくくなり、また、投下する爆弾の速度も上がるので、落下時の機体の進行方向とのずれが少なくなって、目標に命中させやすくなるといった利点がある。使用する機体の性能を把握して、爆撃の成功率を向上させてほしい。

目標上空に敵機がいるときは、敵機を無視してまず目標を爆撃する。そして、爆弾投下後の軽くなった状態で空中戦に入るようにしたい。目標付近は対空砲火が激しいことが多いため、できれば目標から離れた所へ敵を誘導してから戦いたいところだ。



F4Uが地上物へ絶妙の投弾！しかし、惜しくも目標を破壊することができなかった。爆風でダメージを与えることができないので、CFS2での爆撃は驚くほどシビアである。1,000ポンド(約450kg)爆弾を投下しているのだから、この家ぐらい軽く吹き飛ぶはずなのだが……。このあたりは、武器の威力を修正するパッチを望みたいところである

**CFS2に登場する地上攻撃ミッション**

キャンペーンミッションで登場

# 一度はまったら抜け出せない楽しさ オリジナルミッションの作り方教えます

使いやすく高機能なCFS2のミッションビルダ。ここでは、史実に基づいたミッション作成の過程を追いながら、その使い方を説明していく。ここで紹介しているオリジナルミッションを、Play Onlineのホームページ(http://www.play-online.com/)に掲載しているので、ぜひダウンロードして体験してほしい。

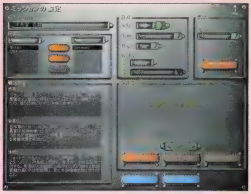
## 実際の作業の流れに沿って解説するミッションビルダ最速マスター講座

今回ミッションの題材にしたのは、山本五十六(連合艦隊司令長官)謀殺である。1943年(昭和18年)4月18日、前線視察の目的でラバウルより空路バラレを目指していた長官機(一式陸上攻撃機)は、ブーゲンビル島上空で、突如現われたP-38戦闘機群によって撃墜され、日本海軍は貴重な人材を失うこととなった。護衛の零戦はなすすべもなかったという。

テーマが決まったところで、早速ミッションの作成に取り掛かる。

### Step 1 ミッションの背景を設定する

まず最初に、ミッション開始時の戦況の概要や、日時、天候などを設定する。事件に関する資料には、"眠気を誘うほどのさんさんたる陽気で、視界は極めて良好"と書かれているため、天候は晴天にセット。このミッションはアメリカ側でプレイすることとなるので、P-38戦闘機がガダルカナル島のヘンダーソン飛行場を離陸したと記録されている、午前5時25分を作戦開始時刻にセットする。



ミッションの概要を設定しているところ。ミッション解説用の文章は、とにかく分かりやすいものにすることが重要である 日時の設定はそれほど重要ではないが、天候にはこだわりたい。天候一つで、ミッションのイメージもがらりと変わってしまうからた

### Step 2 地上オブジェクトを配置する

長官機が目指すバラレ飛行場は、あまりにマイナーなため、CFS2のマップには再現されていない。このミッションにおいて、アメリカ側のP-38戦闘機が、バラレ飛行場まで長官機を追撃することはないのだが(日本の暗号を解読したアメリカ側が、長官の予定を正確に把握して、P-38戦闘機の航続距離ぎりぎりの地点で待ち伏せした。そのため、短時間しか待ち伏せできないので、長官が予定されていた時間どおりに行動しないと成功しない作戦だった)、ミッションの雰囲気を盛り上げるため、バラレ飛行場をきちんと作っておこう。地上のオブジェクトを配置するには、照準器の形をしたアイコンをクリックしてから、オブジェクトの種類と配置する場所を指定する。滑走路、格納庫、対空火器、整備中の航空機、電波塔といったオブジェクトを置くことで、ぐっと飛行場らしさが出てくる。




マップ上には存在しない飛行場を作っているところ 滑走路や格納庫、地上に置かれた飛行機など、すべて手作業で配置したものである。滑走路の所々に、爆撃によるクレーターができているなど、最前線の基地らしさを醸し出している

### Step 3 航空機を配置する

続いて、肝心の航空機を配置する。史実では、18機のP-38戦闘機の参加が予定されていたが、増槽のトラブルと車輪のトラブルが原因で、その中の2機は作戦に参加することができず、16機での作戦になったという。とことんこだわったミッションを作成するのであれば、18機で離陸しようとしたところ、1機が滑走中にタイヤがパンクして離陸できず、もう1機は最初のウェイポイント付近で増槽のトラブルで引き返すといったこともできる。対する日本側だが、史実どおり、2機の一式陸上攻撃機と、6機の護衛の零戦を配置する。

航空機を配置するには、飛行機のアイコンをクリックした後に、出現地点をクリックするだけである。続いて、マップ上のウェイポイントとなる地点を、順番にクリックして指定する。ウェイポイントは、右クリックしたときに表示されるメニューで、簡単に削除/挿入することができる。また、ドラッグ&ドロップで自在に動かすことも可能なので、大まかなルートを設定した後で微調整するのが良い。




このミッションにおけるプレイヤー機の航路は、史実とおりのものを再現している。間違った航路を取って敵に気付かれてしまった場合、長官機か引き返してしまう、といったイベントを組み込んでみるのも面白いだろう

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
WWII PACIFIC THEATER

## Step 4 航空機の詳細な情報を設定する

航空機の設定は、フライトシミュレーターとして絶対に手を抜いてはならないところだろう。作戦内容、搭載兵器、スキル、編隊を構成する機数などは必須事項である。今回の作戦では、日米ともに長距離を飛行するので、戦闘機に増槽を搭載させるのを忘れないようにしたい。武装をLong Rangeに設定すると、自動的に増槽が追加される。パイロットのスキルは、どちらもエリートに設定する。

少しややこしいのが、ウェイポイントごとのアクションの設定で、ユニットが従事している作戦によって、選べる内容が変わってくる。敵艦を魚雷で攻撃したり、そのウェイポイントの付近に一定時間とどまったりといった特殊な行動は、アクションの設定でしか指定できない。必ず適切なウェイポイントにて設定しておくこと。今回は、護衛の零戦に、ブーゲンビル島付近から"近接護衛"のアクションを設定してある。また、ウェイポイントごとの速度と高度の設定も重要なので、しっかりとチェックしておきたい。速度の設定を間違えると、ほかのユニットとの行動にずれが生じてしまう。護衛機との合流が必要になるミッションなどでは要注意だ。

### 開始時の遅延

通常、すべての航空機はミッション開始と同時に動き始めるが、そのタイミングをずらしたいときもあるだろう。史実では、長官機は午前6時5分に離陸している。よって、長官機とその護衛機が行動を開始する時刻には、P-38戦闘機が行動を開始するミッションスタート時（午前5時25分）よりも、40分の遅延を与えてやるというわけだ。ほかにも、開始時の遅延はいろいろなシーンで活用できる。急襲された基地の戦闘機は、離陸するまでに5分はかかるだろうから、5分遅延させるなど、アイデア次第でリアルな作戦を演出することができる。

## Step 5 トリガとイベントを設定する

ここまでの設定によって、ミッションの骨組みは完成したと言える。しかし、ここからがミッションにゲーム性を埋め込んでいく楽しい部分でもある。

トリガとイベントは、組み合わせて使う。トリガでは、"何々がどういう状態になる"というような条件を設定する。イベントでは"具体的に何が起こるのか"という事象を設定する。この二つを組み合わせることで、"何々がどういう状態になったときに、こういうことが起きる"といった、事象発生の手続きが完成するわけである。

このミッションで使っているトリガとイベントを表にしてみた。




トリガを作成しているところ。ここで設定しているトリガは、設定したエリア"山本機迎撃空域"内にP-38編隊が存在している、という状態を指している




迎撃機発進イベントを設定しているところ。トリガに従って迎撃機を発進させたり、対空車両を移動させたりといったことをしたい場合、"ユニットの再出現"アクションを使用する

トリガ一覧

| トリガ名 | 対象 | 内容 |
|---|---|---|
| P-38空域へ進入 | P-38編隊 | 状態／エリア／入る／山本機迎撃エリア |
| P-38空域内 | P-38編隊 | 状態／エリア／エリア内／山本機迎撃エリア |
| 長官機空域へ進入 | G4M編隊 | 状態／エリア／入る／山本機迎撃エリア |
| 長官機空域から離脱 | G4M編隊 | 状態／エリア／出る／山本機迎撃エリア |
| 長官機撃破 | G4M編隊 | 状態／オブジェクトの状態／等しい／0 |
| ダミートリガ | P-38編隊 | 飛行／高度／より多い／0 |

イベント一覧

| イベント名 | トリガ | 内容 |
|---|---|---|
| ワープを許可する | ダミートリガ&P-38空域内（否定） | ワープを使用可能にする |
| 作戦失敗 | 長官機空域から離脱 | テキストの表示"奇襲に失敗しました"<br>戦果報告テキストの表示"作戦失敗"<br>ミッションの終了 |
| 進入メッセージ | 長官機空域へ進入 | テキストの表示"長官機、空域へ進入！" |
| 日本側迎撃機発進 | P-38空域へ進入 | テキストの表示"敵迎撃機、離陸！ 空域到着まで5分！"ユニットの再出現（迎撃機編隊） |
| 作戦完了 | 長官機撃破 | サウンド再生"山本機撃墜！"<br>テキスト表示"作戦完了、すみやかに帰投せよ" |

### エリア

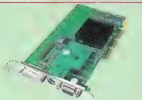
斜線の入った円が表示されているアイコンは、エリアを設定するもの。エリアとは、ユーザーがトリガと組み合わせて使うものである。"戦闘空域"というエリアを用意しておいて、その空域内では作戦の流れをスキップできないようにしたり、"レーダー探知圏内"というエリアを用意しておいて、プレイヤー機がその圏内に入ったら、敵迎撃機の活動を開始させたりすることができる。変化に富んだミッションの作成には欠かせないエリア設定を、ぜひとも使いこなしてほしい。




エリア[illegible]しているところ。エリアの半径[illegible]きる。[illegible]その[illegible]はより[illegible]飛んでいたら警告を発する、といった使い方をするのに便利である

## CFS2でマルチモニター環境をテスト

マルチモニター環境に対応しているCFS2で、その実用性をテストした。テストには、GeForce2 MX搭載カードをPentium III 600MHz、メモリー 128MBのパソコンで使用して、二つのモニターの解像度は1024×768ドットに設定した。マルチモニター環境で遊ぶためには、CFS2をウインドウモードにして、計器などをウインドウ表示させた後に"独立して表示"に設定して別のモニターへ移動させる。自機の後方や側方の視界、重要な計器を常に隣のモニターに表示させておけるので、素早く状況をチェックできるのは確かに素晴らしい。しかし、ウインドウをいくつか表示させた時点で、フレームレートが一気に低下してしまった。オブジェクトが何も置かれていない海の上を飛行したときに、普段なら50fpsは出るのに、それが5fpsまで下がってしまうという状態だった。さらに、セットしたウインドウの並びは、一度ミッションを終了したら、また最初からセッティングし直さなければならなかったため、実用性には程遠いと感じた。とはいえ、ひと昔前は業務用のシミュレーターでしか許されなかった、複数のモニターを使ってのフライトが、パソコン上でも可能になったということは、喜ぶべき第一歩として認識しておきたいところだ。



1枚のビデオカードでマルチモニター環境を可能にするSPARKLE Technologies社のSP6800TCL 実売価格は1万9,800円
問い合わせ先：恵安
TEL 03-3980-6442
URL http://www.keian.co.jp





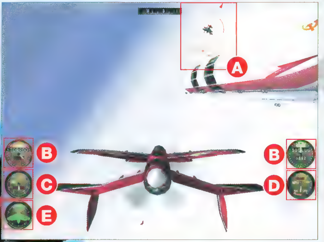
左のモニターに正面視界、右のモニターには側方 後方視界とスロットルの設定などを表示した 画面を切り替えなくても、ひと目で自機の状態が把握できる

# ドッグファイトの面白さをすべての人に！
## 飛ぶことの楽しさが凝縮された作品

# CRIMSON SKIES

手軽に空中戦を楽しめるフライトゲームとして、マイクロソフトから12月1日に発売される「Crimson Skies」(クリムゾンスカイ)。フライトシミュレーターは敷居が高くて……という人でも、購入してすぐに熱い空中戦が行える手軽さが魅力である。しかし、いくら手軽に楽しめるゲームとはいっても、機体の操縦方法や計器の見方といった、最低限の知識だけは身に付けておきたいところ。ここでは、計器類の見方の説明を中心に操縦のコツを解説していく。

## 計器の見方が理解できればゲームが一気に楽しくなる



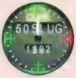

雰囲気を盛り上げる演出が素晴らしい「Crimson Skies」(以下、CS)では、何も考えずに敵機を追いかけているだけでも面白い。しかし、そのことだけで精いっぱいだと、細かな演出を楽しむだけの余裕が無くなってしまう。自機の状態が把握できるようになると、周囲の状況がよく見えてくるのだ。ここでは、さまざまな情報をプレイヤーに提供してくれる、重要な計器の見方を紹介しよう。

### A スパイグラス

スパイグラスは、追跡している目標が視界から外れてしまったときに、目標がいる方向と状態をプレイヤーに教えてくれる。スパイグラスの矢印が指す方向へと旋回すれば、簡単に目標を見つけることができるというわけだ。スパイグラスの下には、目標の名称と方向が表示されている。この表示だけでは高度の違いまでは分からないが、6時方向と書かれていて、スパイグラスの矢印が斜め上を指していれば、敵機は自機の後ろ上方にいる。




### B 機銃／ロケット残弾計







CSに登場する機体は、口径や弾頭の異なる複数の機銃／ロケット弾を搭載することができる。これらを切り替えるのがF3／F4キー(機銃)、F5／F6キー(ロケット弾)である。現在どの兵装を選択していて、その兵装の残弾がどのくらい残っているのかが、この計器に表示されるというわけである。また、選択中の武装を使い果たしてしまっても、使用可能な武装が残っていれば自動的にそれが選択されるようになっている。

### C 高度計



短い針が千の位を、長い針が百の位を表すタイプのアナログ式高度計。高度計の中央下には警告灯があって、地面に接触しそうになると警告を発してくれる。単位はmではなくfeet(1feetは約0.3m)が使用されている。短い針が2、長い針が1を指していれば、高度2100feetを飛行しているというわけだ。ただし、これは海抜高度なので、地面からの高さではないことに注意してほしい。従って、高度計では余裕があるように見えても、雲がかかって見通しの悪い山岳部を飛行しているときなど、雲を抜けたら目の前に山肌が迫っている、ということもある。悪天候下や夜間での戦闘時には高度が把握しづらいので、敵機の動きを追うことだけに夢中になっていると、気付いたときには地面に激突する可能性もある。小まめに高度計をチェックして、自機の高度を確認したい。

### D 速度計



見てのとおりの速度計。単位はmph(mphはmiles per hourの略、1mphは約1.6km/h)だ。失速しそうになると、速度計の中央上にある警告灯が点灯する。すべての計器の中で、最も重要なのが速度計であるといっても良いだろう。

ここで少し飛行機の性能の話になるが、飛行機は旋回に最適な速度以上でも以下でも、旋回の効率が落ちてしまう。旋回に最適な速度は機体によって異なるのだが、CSに登場する機体の多くは、速度200〜300mphで旋回すると効率が良いようである。しかし、激しい旋回を繰り返したり、上昇系の機動を多用したりすると、あっという間に速度が200mphを切ってしまう。反対に、下降系の機動を多用すると、すぐに300mphを超えてしまう。速度が足りないときには下降系の機動を使い、速度が出過ぎているときには上昇系の機動を使うなど、速度に応じて最適な機動を選択するのがドッグファイトの基本となる。

### E ダメージインジゲーター



自機がダメージを受けた際に、被害を受けた部分を点滅させ、また、一定以上のダメージを受けたパーツの色を変化させて、機体の破損状況を表示してくれるのがこの計器だ。いくら被弾しても、各パーツが緑で表示されている間は問題無い。しかし、損害が増すにつれて黄、オレンジ、赤と表示が変わっていき、そのパーツの性能が低下していく。翼をやられると旋回性能が落ち、機首をやられるとエンジンの出力が落ちるといった具合である。

### Information

| | |
|---|---|
| 開発元 | ：Zipper Interactive社 |
| 販売元 | ：マイクロソフト株式会社 |
| 問い合わせ先 | ：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300 |
| 価格 | ：オープン |
| OS | ：Windows 95／98／Me／2000 |
| CPU | ：PentiumII 266 MHz以上 |
| メモリー | ：96MB 以上 |
| ビデオ | ：8MB以上のVRAMを搭載した3Dアクセラレーター |
| HD容量 | ：セットアップに750MB以上(900MB以上を推奨) 実行時に300MB以上 |
| CD-ROMドライブ | ：4倍速以上 |
| サウンド | ：Sound Blaster互換カード |
| 対応API | ：Direct 3D |
| 発売時期 | ：2000年12月1日 |

CSのキャンペーンモードは、ネイサン ザッカリー率いる空賊団を中心とした、壮大なドラマに参加しているようなものである。ここでは、そのドラマを演出するキャラクターや組織の解説と、ザッカリーとの関係について簡単な説明をしていこう。注意してほしいのは、これはあくまでゲーム開始時の関係を示したものであること。陰謀、裏切りといったものが渦巻く世界の中で、キャンペーン終盤には、この相関関係がほとんど役に立たなくなってしまうほどドラマチックな展開が待ち受けている。それは実際にプレイして確かめてほしい。

# 時は1937年、新たなるフロンティアで熱いドラマが繰り広げられる

## 空賊

### ブラック スワン

ブラック スワンが空賊団レッド スカイを抜けた後、1934年に作った空賊団。最小限の攻撃で目的を達成するのが特徴である。

**ブラック スワン**



ブラックスワンのリーダーで、なぞの多い女性スワン(本名は不明)。時には獲物をめぐってザッカリーと敵対することもあるが、普段は友好関係にあるパイロット。もちろん、腕は確かだ。

### ブラック ハット

罪も無い一般市民を攻撃／誘拐するなど、残虐で冷酷な新参空賊。



**ユリシーズ ブース**

ブラックハットのリーダー。

?



**ルーカス マイルズ**

ザッカリーを裏切ったかつての仲間。死んだものと思われていたが……。ブラックハット、セイクリッド トラストといった、きな臭い連中の背後で動き回っているようだ。

親密

因縁の対決

### フォーチューン ハンター

“裕福で強いところからしか金を取らない” “無害な存在には危害を加えない”、というおきての下に戦う、正義の(?)空賊団。飛行船パンドラ号を拠点に、世界をまたに掛けて大暴れする。画像はフォーチューンハンターのメンバーたち。



**ネイサン ザッカリー**

中央に居るのがこのゲームの主人公であるネイサン ザッカリー。第1次世界大戦の英雄で、大金持ちだった。しかし、1929年の大恐慌によって財産を失ってしまう。女たらしであるが、仲間思いで紳士的。

**ジャック**

ザッカリーのすぐ後ろに居るのがジャック。古くからザッカリーと行動を共にしているパイロットである。腕っぷしが強く、戦闘機による空中戦だけではなく、肉弾戦も得意としている。

?

### セイクリッド トラスト

信頼の厚いニューヨークの航空警備会社で、ブラーク航空警備のライバル。ブラーク航空警備を目の敵にしており、なにやら裏でこそこそとやっているようだが……?

敵対　敵対　敵対

## 企業

### ブラーク航空警備

名の売れた航空警備会社。ボーイング社など、多くの顧客を空賊の被害から守ることを仕事にしており、ザッカリーたちとは古くから敵対関係にある。



**パラディン ブラーク**

ブラーク航空警備の責任者。

親密

### ヒューズ航空機会社／ハリウッド ナイト

ハリウッド国の大企業であるヒューズ航空機会社と、航空自警団のハリウッド ナイト。ブラーク航空警備と密接につながっていて、共同作戦を取ることもある。



**ジョニー ジョンソン**

テストパイロットからヒューズ社の幹部になった人物。映画会社のプロデューサーでもある。



**チャーリー スティール**

ハリウッド ナイトのリーダー。

# あらゆるシーンで活用できる機体作成ガイド

CSの魅力はたくさんあるが、自分で組み立てたオリジナル機体を使ってミッションをこなしていく楽しみは、ほかの作品には無いものだ。ここでは、あらゆる状況に合わせた機体の組み立て方について紹介してこう。

## STEP 1 機体名称設定

まずは、同じフレームの機体で仕様の違うものを複数用意したときに、混乱しないような名前を設定する。"重武装タイプ""対地攻撃タイプ"といった、これから組み立てる機体の特徴を名前として入力しよう。こうしておけば、機体選択画面では"重武装タイプ フューリー"といった具合で表示される。

## STEP 2 フレームの選定

これから組み立てる機体のベースとなる"フレーム"を決めるのがこのステップ。オリジナル機体の組み立て方は、大きく分けて2通りある。選択したフレームの長所を伸ばす方法と、短所を補っていく方法だ。いずれにせよ、各フレームの性能を知り尽くした上での選定が要求される。あくまでフレームの性能にパーツで特徴を付けるだけであって、基本の性能を覆すことはできない。どのような機体を作りたいのか、明確なビジョンを持って選択に臨みたい。

## STEP 3 エンジンの選定

エンジンの選定は、フレームの選定の次に機体特性を左右する要素といっても過言ではない。重要なファクターである加速性能は、エンジンの性能によって大きく変わるためである。例えば、急な運動で速度を失った後に最適な旋回速度まで加速する場合や、危険な空域から素早く離脱する場合など、加速性能に頼るところは大きい。ときには高い運動性能を得るために、武装や装甲を削って標準よりもワンサイズ大きな高出力のエンジンを搭載することも必要となってくるだろう。




機体作成は、このようにプルダウンリストから、搭載したい兵装やエンジンなどを選択していくだけと、非常に簡単である

# 11種類のフレーム特性を熟知して空賊の覇者となれ

## バルモラル タイプ 140

軽爆撃機であるバルモラル タイプ 140は、空中戦を制するための機体として作られているわけではない。どんな強力なエンジンを積んでも速度200mphを超えないし、運動性能も最悪だ。しかし、合計八つのハードポイントをすべて付けても余裕のある可搬重量は恐ろしいほどで、飛行船や地上施設を相手に戦うときには重宝する機体である。



## ブラッドホーク

最新鋭機であるブラッドホークは、運動性能、最高速度ともに最高レベル。大出力エンジンを積んで400mphオーバーの猛スピードで飛ぶのもよし、出力は低いが重量の軽いエンジンにしておき、その分貧弱な武装と装甲を強化するのもよしと、設計次第であらゆる状況に対応できる機体だ。



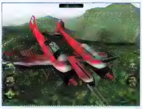
## ホップライト

普通の飛行機では難しい、変わった動きが可能なジャイロコプター。ホップライトの魅力は、非常に高い運動性能と、空中停止・超微低速移動といった特殊な動きが可能なこと。しかし、武装や装甲板を搭載できる容量が非常に少なく、速度も遅いところが悩み。



## S2B ケストレル

ファイアーブランドに似た性能を持つS2B ケストレルだが、最高速度はファイアーブランドよりも上位にランクされる。貧弱な運動性能を、大きな可搬重量と後部銃座、分厚い装甲で、どこまで補えるかにかかっている。



## F6 II ブリガンド

F6 II ブリガンドは、後部銃座を装備した重戦闘機である。最高速度も運動性能も大したことはないが、厚めの装甲と強力な兵装は魅力的である。残念ながら、対戦でほかの戦闘機を相手にしたとき、優位に立てる機体とは言えない。



CRIMSON SKIES

## STEP 4 装甲板の選定

筆者は個人的に、装甲に頼った戦いは好きではない。頑丈な機体に乗って、多少のダメージは気にしないで戦うことよりも、被弾しないように動き、当てられる前に当てるが基本だと考えている。だが、ワンミスをカバーしてくれる装甲板は、重要なアイテムであることに変わりはない。装甲板を選定する際には、装甲板の種類を選ぶわけではなく、どのくらいの厚さの装甲を張るかだけを設定する。エンジンをやられると逃げることもままならなくなってしまうので、エンジン部分の装甲は厚めに設定するのが基本である。

## STEP 6 ハードポイントの選定

ロケット弾の類を搭載するために必要な発射架を、ハードポイントと呼ぶ。ハードポイント一つにつき、ロケット榴弾なら3発、高射ロケットなら4発といったように、まとめて兵装がつり下げられる。ハードポイントを削るとかなり重量的な余裕ができるのだが、ハードポイント一つに対して1種類の弾を搭載する仕組みのため、2種類の違う弾を使えるように、最低二つは残しておきたい。

## STEP 5 機銃の選定

機体のメイン武装となるのが機銃だ。どの機銃を選んでも携行弾数が多く、60口径や70口径のものともなれば、破壊力も抜群。無駄撃ちをしないかぎりは、50口径の連装機銃※を1丁だけ搭載しておけば事足りるだろう。機銃を何丁搭載しても、同時に発射できるのは一つだけなので、効率よくダメージを与えるためにも、連装機銃を選択したい。

※機銃名称の前に(2)と書かれているもの。

## マルチで使える機体作り

1対1の戦闘がメインとなる小人数のマルチプレイでは、旋回性と最高速度がすべての肝。ブラッドホーク、ピースメーカー 370、J2 フューリー、P21 - J デバステイタMKⅢといったフレームをベースに、ドッグファイトを制する機体作りをしたい。マルチプレイ時にお勧めのロケット弾は高射ロケットだ。その効果範囲の広さが、対戦闘機戦で必ず役に立つはずだ。

## STEP 7 塗装

これは性能とは一切無関係だが、自機の顔ともいえる要素。センスを光らせ、Coolに決めたいところだ。

CSでは、何十色ものパレットから選んだ色を、その機体ごとに用意された何種類かの塗り分けパターンに合わせて塗っていく。マーキングは用意されたものの中から選ぶだけだが、翼面、機首、機尾に別々のものをチョイスできるシステムになっている。とはいえ、なるべくイメージは統一しておきたい。機首にヌード、尾翼にアニメキャラクターでは、Coolなカラーリングも台無しになってしまう。



見慣れた赤塗装から、打って変わって黄色に赤ストライプといったいでたちのフューリーを作って見た。対戦は腕も重要だが、外見だって気にしたいものである

## Fw 193 ヘルハウンド

大きなボディーの割には、高い最高速度と運動性能を誇るドイツ製の機体。後部銃座まで備えているので、乱戦になっても比較的安心である。J2 フューリーやP21-J デバステイタMKⅢと比べると重量が重いため、急加速や急減速を伴った動作には向かない。



## ピースメーカー 370

ブラッドホークと並ぶ最高レベルの運動性能を持つピースメーカー 370。最高速度ではブラッドホークより劣るが、基本的に同じ格闘戦重視のフレームだと考えてよいだろう。武装を削ってさらに運動性能を高めるか、バランス型へ近づけるかを事前に決めてから調整をしよう。



## P2 ウォーホーク

戦闘機と爆撃機との中間的な位置付けとなるP2ウォーホーク。鈍重ではあるが、格闘戦をこなせないわけではない。大きな可搬重量を利用して、大量のハードポイントをどう活用するかが肝となるだろう。トリプルエンジン方式にもかかわらず速度が遅いのはご愛敬。



## P21 - J デバステイタMKⅢ

キャンペーンミッション開始時に使える唯一の機体がこれ。初めから使える機体だからと侮ってはいけない。可搬重量が多い上に運動性も標準的と、非常にバランスが取れており、どう組み立てるかであらゆる作戦に対応できる機体だ。



## ファイアーブランド

本作品中唯一の全翼機で、特徴的なスタイルを持つ。非常にカッコいいのだが、残念ながら運動性能及び加速性能は低い。特に、旋回性能が低いのは致命的。後部銃座の存在と、可搬重量の多さを活用して、これらの欠点を補えるように仕上げたい。



## J2 フューリー

格闘性能、加速性能、武装において、デバステイタなどと比べるとはるかに高い次元でバランスの取れている機体だ。どう仕上げるかはプレイヤーのアイデア次第。ゲーム中ではブラック・スワンの愛機としても使われている。



# クラッシュコースに挑んで究極のドライビングテクニックを身に付けろ！

# MIDTOWN MADNESS 2

**前作「Midtown Madness」から、グラフィックやドライビングフィールなど、大幅に表現力を増して登場した「Midtown Madness 2」。個性的な車の操作が楽しめるものの、最初からすべての車を使えるわけではない。今回は、それらの隠された車を登場させるための方法や、その条件をクリアするために必要なテクニックを紹介しよう。また、この自由奔放なレーシングゲームの舞台となっているサンフランシスコの町が、どれくらいリアルに再現されているかをチェックする。**

## ロックされた車を手に入れるためのワンポイントアドバイス

「Midtown Madness 2」(以下、MM2)の魅力は、リアルに再現されたサンフランシスコとロンドンの街並みを眺めながら自由に走れることだ。しかし、それらの風景だけでなく、プレイヤーが運転できる自動車のディテールにも注目してほしい。エンジン音やダッシュボードのデザイン、ドライビングフィールやボディーの耐久性まで、それぞれの個性がリアルに再現されているのだ。そして、その数は実に20車種！

ただし、プレイヤーは最初からすべての車に乗れるわけではない。いくつかの車は選択できないようロックされており、ある条件を満たさなければ運転することができない。さらに、各車には数種類のカラーバリエーション(ペイント)が用意されているが、このうちのいくつかに関しても、ロックを解除しないと選ぶことができないようになっている

そこで、これらのロックを解除する条件を表にまとめてみたので、参考にしてほしい。さらに、今回はクラッシュコースモードのうち、ロンドンを舞台にしたイーストエンドタクシードライバースクールに注目し、要所に設けられている試験をクリアするためのポイントをまとめてみた(試験をパスすると、ロックされた車のいくつかが使えるようになる)。クラッシュコースは、ベーシックなドライビングテクニックを学びつつ、特殊なテクニックを併せて身に付けながら、課せられたミッションをクリアしていくモードだ。まずはこのモードで腕を磨いた後、各種レースに参加しつつ、車を集めていくのをお勧めする。




クラッシュコースには各種訓練のほか、3回の中間試験と最終試験が用意されている。もちろん、試験をクリアすれば、ごほうびを期待できる

### ロックされた車の解除条件

| 手に入る車 | 対象レース | カスタムカラー | 条件 |
|---|---|---|---|
| アウディTT | サンフランシスコのチェックポイントレース | — | すべてのレースの半分以上で優勝(プロ)／3位以内入賞(アマチュア) |
| | サンフランシスコのチェックポイントレース | ビッグ キティ | すべてのレースで優勝(プロ)／3位以内入賞(アマチュア) |
| アストン マーチン | ロンドンのクラッシュコース | — | すべてクリアする |
| アメリカン ラフランス 消防車 | サンフランシスコのタイムトライアルレース | — | 半分以上のレースをクリアする |
| ニュー ミニ クーパー | ロンドンのタイムトライアルレース | — | 半分以上のレースをクリアする |
| | ロンドンのタイムトライアルレース | ガムドロップ | すべてのレースをクリアする |
| ハイモビリティカー | サンフランシスコのクラッシュコース | — | すべてクリアする |
| パノズGTR-1 | ロンドンのチェックポイントレース | — | すべてのレースの半分以上で優勝(プロ)／3位以内入賞(アマチュア) |
| | ロンドンのチェックポイントレース | シークレット シャドウ | すべてのレースで優勝(プロ)／3位以内入賞(アマチュア) |
| マスタング ファーストバック | サンフランシスコのクラッシュコース | クラシック クローム | 中間試験3をクリアする |
| ミニクーパー クラシック | ロンドンのクラッシュコース | スプーン! | 中間試験3をクリアする |
| ロンドンタクシー | ロンドンのクラッシュコース | バスタブ フローラル | 中間試験2をクリアする |
| 2階建てバス | サンフランシスコのクラッシュコース | グルービー | 中間試験2をクリアする |
| VW ニュービートル デューン | サンフランシスコのサーキットレース | — | すべてのレースの半分以上で優勝(プロ)／3位以内入賞(アマチュア) |
| | サンフランシスコのサーキットレース | ニャオ | すべてのレースで優勝(プロ)／3位以内入賞(アマチュア) |
| VW ニュービートル RSi | ロンドンのサーキットレース | — | すべてのレースの半分以上で優勝(プロ)／3位以内入賞(アマチュア) |
| | ロンドンのサーキットレース | エモン | すべてのレースで優勝(プロ)／3位以内入賞(アマチュア) |
| | サンフランシスコのクラッシュコース | エンジェル | 中間試験1をクリアする |
| | ロンドンのクラッシュコース | チームMS | 中間試験1をクリアする |

**Information**

| | |
|---|---|
| 開発元 | ：Angel Studios社 |
| 発売元 | ：マイクロソフト株式会社 |
| 問い合わせ先 | ：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300 |
| 価格 | ：オープン |
| OS | ：Windows 95／98／Me／2000 |
| CPU | ：PentiumII 300MHz以上(8MB以上のVRAMを搭載した3Dアクセラレーター使用時はPentiumII 266MHz以上) |
| メモリー | ：64MB以上 |
| ビデオ | ：8MB以上のVRAMを搭載した3D アクセラレーター(800×600ドット、65,536色以上) |
| HD容量 | ：セットアップ時に500MB以上、実行時に200MB以上 |
| CD-ROMドライブ | ：4倍速以上 |
| サウンド | ：SoundBlaster互換のサウンドカード |
| 対応API | ：Direct3D |
| 発売時期 | ：2000年12月1日 |

クラッシュコース 【イーストエンド タクシー ドライバー スクール】

## 中間試験1



この車をゲットせよ! VW ビートル RSiのカスタムペイント(チームMS)

ロンドンを舞台に行われるクラッシュコースの最初の中間試験は、スピードを時速40km以下に落とすことなく、すべてのチェックポイントを通過すれば合格となる。チェックポイントは全部で18ヵ所もあるので、まずはルートをしっかり頭に入れよう。街並みを覚えるまでは、画面下半分にマップを表示しながら走るのも一つの手だ。また、大切なのは、路肩に乗り上げないように走ること。路肩に乗り上げてしまうと、一瞬とはいえコントロールが利かなくなるため、街路樹や街灯などの障害物にぶつかってしまい、減速してしまう危険性が高い。角を曲がって細い道に進入する場合には、まず手前で時速50km程度まで速度を落とし、ハンドルを緩やかに切ってコーナリングできれば、走行車線からはみ出す心配はない。



[illegible]



[illegible]

クラッシュコース 【イーストエンド タクシー ドライバー スクール】

## 中間試験2



この車をゲットせよ! ロンドン タクシーのカスタムペイント(バスタブ フローラル)

次なる中間試験では、まずは制限時間内にチェックポイントまで進もう。その後、チェックポイントから走り出すロンドンタクシーを追いかけ、振り切られないようにしてゴールにたどり着ければ合格となる。まず、最初のチェックポイントへのルートが問題となるが、スタート後にずっと直進して川沿いの道を進むルートがお勧めである。このルートをとれば、ロンドンタクシーの後ろを追いかけやすい方向で、チェックポイントを通過することができる。ロンドンタクシーを追いかけるシーンでは、相手の加速、減速に柔軟に対応できるよう、常に一定の距離を保っておくことがポイントである。また、相手のタクシーはいつも同じルートを使うことを覚えておけば、有利に走ることができることもお伝えしておこう。



[illegible]



[illegible]

クラッシュコース 【イーストエンド タクシー ドライバー スクール】

## 中間試験3

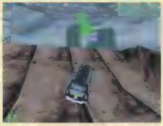


この車をゲットせよ! ミニクーパー クラシックのカスタムペイント(スプーン!)

3番目の中間試験は、制限時間内にすべてのチェックポイントを通過すれば合格という、シンプルなものだ。しかし、複数の車がプレイヤーの車目掛けて体当たりしてくるので、これらをどうやってかわすかがポイントになる。バックミラーで相手が近付いてきたことを確認したら、ハンドブレーキを使って急ターン。これで、相手がバランスを崩している間に次のコーナーを回ってしまえば、相手の視界から逃れて振り切ることができる。また、六つ目のチェックポイントはテムズ川に浮かぶ船の上にあるので、ロンドン塔から飛び出して船から船へ次々とジャンプしていく必要がある。さらに、最後のチェックポイントはこの船の延長上から外れた橋の上にあるため、チェックポイントを通過した直後のジャンプで左に向きを変え、その橋を飛び越えないよう注意しよう。



[illegible]



[illegible]

クラッシュコース 【イーストエンド タクシー ドライバー スクール】

## 最終試験



この車をゲットせよ! アストン マーチン

最後の試験は、追跡、ジャンプ、スラロームなど、今まで学んだテクニックを駆使しなければ合格できない難関となっている。特に、ジャンプはスピードと正確性を求められる。橋を越えた後のジャンプは右寄り、左寄りの順に微妙に向きを変える必要があることに注意しよう。また、スタート直後にはハンドブレーキを使ったターンをきちんと決めないと、いきなり追跡目標のタクシーに置いていかれてしまう。さらに、川を飛び越えた後のスラロームも、中央の街路樹にぶつかり過ぎると車が壊れてしまう可能性が高い難所である。速度を多少落としてでも、確実に木をよけながらチェックポイントを通過することをお勧めする。この試験に合格できれば、最高出力、速度共に優れたアストンマーチンを手に入れることができるのである。



[illegible]



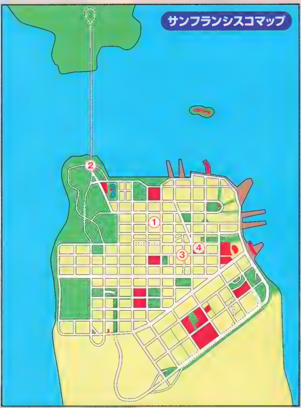
[illegible]



[illegible]

# これは便利！サンフランシスコ観光名所ガイド

**Midtown Madnessシリーズの最大の魅力は、実在する街並みをリアルに再現していることである。MM2では、サンフランシスコとロンドンの二大都市が取り上げられているが、果たしてどれほど街並みが忠実に再現されているのだろうか。それを検証するために筆者は早速成田からサンフランシスコへ……。というわけにもいかないので、サンフランシスコの各地で撮影された写真を入手し、どれほど忠実に再現されているかをチェックしてみた。**




## 観光気分で名所を見学

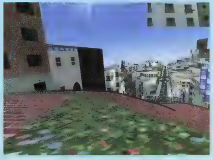
今回は、MM2での街並みの再現度を検証してみよう。サンフランシスコの名所である、ロンバート・ストリート／ゴールデン・ゲート・ブリッジ／チャイナタウン／トランスアメリカピラミッドの四ヵ所の写真を用意したので、見比べてほしい。また、サンフランシスコマップには、各名所の場所を記入したので併せて参照してほしい。

## 1 ロンバート・ストリート

ロンバート・ストリートは、S字カーブが連続する変わった通りである。しかも、急な傾斜になっているため、スピードを出した車でS字カーブの連続をスムーズに通過するのは非常に困難である。ロンバート・ストリートのわきには花壇があり、その外側には真っすぐに伸びた歩道があるが、MM2でもこれが再現されているのは素晴らしい。

MM2では、一気に駆け下りたいところだが、車の受けるダメージが非常に大きいため、その際は耐久力のある車種を選ぼう。また、速度を落として歩道を強引に進むという手も、あるにはある。よほどのことがない限り、車でこの歩道を荒らしたくはないのだが、その先の丘の上から見るゴールデン・ゲート・ブリッジは絶景だったりするのだ。





ヘビのようにくねくねと曲がりくねった道。しかも、ものすごい傾斜なので、ここを通過する際には特に注意が必要だ。きちんと速度を落とし慎重に進もう

## 2 ゴールデン・ゲート・ブリッジ

昔は“金門橋”と呼ぶことも多かったゴールデン・ゲート・ブリッジは、全長2kmというその大きさにも驚かされるが、それ以上にびっくりするのが、数々の電球で飾られた美しい夜の姿だ。さらに、ゴールデン・ゲート・ブリッジの上からは、アル・カポネが収容されていたことでも知られる、アルカトラズ島を眺めることができる。

もちろん、MM2でもゴールデン・ゲート・ブリッジの電飾姿はしっかり再現されている。そして、何よりもその大きさがきちんと伝わってくる点がうれしい。ただし、橋のあまりの長さゆえ、その美しさをじゅうぶんに満喫するには、オプション機能で遠景を表示するように設定する必要がある。こうしないと、橋が途中で途切れてしまうのだ。



夕焼け、そして夜景が美しいゴールデン・ゲート・ブリッジ。橋の向こう側は行き止まりのロータリーになっているので、パトカーに追いかけられているときに橋を渡るのは考えものだ



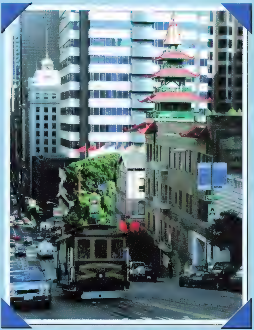
## 3 チャイナタウン

サンフランシスコは、レストランの数が3000以上あるという、"おいしい物が食べられる町"である。チャイナタウンは、その代表格と言ってもいいだろう。また、チャイナタウンのあるグラント通り沿いには東洋的な情緒のある建物が並んでおり、味覚だけでなく、視覚でもじゅうぶん楽しめるのだ。

MM2のチャイナタウンでは料理を味わうことは残念ながらできないものの、独特な雰囲気の街並みを楽しむことができる。チャイナタウンのシンボルとも言える緑と赤でデザインされたゲートや、坂道を走るケーブルカーもしっかりと再現されているのだ。余談だが、車と並走しているケーブルカーに衝突すると大ダメージを受けることになるので、注意が必要だ。







サンフランシスコの名所の一つ、チャイナタウン。カラフルな飾り付けがリアルに再現されているのが分かる。この周辺は坂道ばかりなので、急なターンが難しい

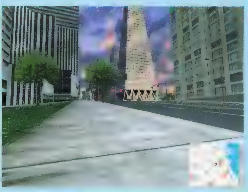
## 4 トランスアメリカピラミッド

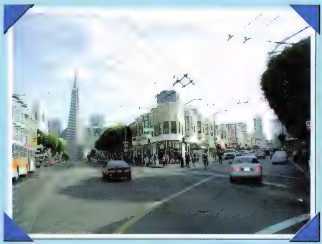
写真の左側に、ひときわ高くとがった建物が、サンフランシスコを象徴するトランスアメリカピラミッドである。"William Pereira"をはじめとする、著名な建築家たちによって設計され、当初は奇抜なデザインや宗教観ゆえ、激しい議論の対象になったそうである。

さて、MM2でも、トランスアメリカピラミッドは非常に目立つ建物になっている。複雑に交差するケーブルカーのケーブルが描写されていないのは残念だが、ビルの下にある杉の木や、泉はしっかりと再現されている。

ひときわ目立つ三角すいのビル、トランスアメリカピラミッド。このビルの1階はガラス張りになっており、体当たりで簡単に破壊することができ、中に進入することができる







MM2が、サンフランシスコの街並みをリアルに再現していることは分かってもらえたと思う。忠実に再現された街並みを好きな車で自由に走れるのがMM2の魅力だが、これを存分に楽しめるのが、何の制限なく自由にクルージングできる"シティードライブ"である。シティードライブでは、交通量の設定や、天候、時間帯などを変更することができるので、毎回違った走りが楽しめる。

今回紹介した名所以外にも、MM2では多くの場所が細かく再現されている。巨大な建物に進入することができたり、だだっ広いパーキングを走り回ることもできる。さらに、ゴールデン・ゲート・ブリッジの下に潜り込むこともできるので、是非一度体験してみてほしい。このように細かいところまで描き込まれた舞台が、MM2の最大の魅力だと言える。そのほか、高速道路で対向車を相手にスタントを楽しむなど、一風変わった面白さがMM2にはあるのだ。



たいていの大きな建物は、扉を壊して中に進入することが可能である。このほかにもたくさんあるので、探してみよう

# 癒しの沼にうごめく水生モンスターを倒し封印された龍の神殿に向かって突き進め

# アプサラス

攻略記事第3回となる今回は、三つ目のダンジョン“癒しの沼”のポイント解説と、マルチプレイでのちょっとしたTIPSを紹介しよう。このダンジョンをクリアすれば、経験値の獲得やアイテムの入手もぐっと楽になるのでがんばろう。

## 第3のダンジョン“癒しの沼”攻略のポイント

癒しの沼は、光風の草原の“風の瞳”のような戦いにくい敵はあまりいない。属性の対策がしっかりしていれば、比較的楽にゲームを進めることができるだろう。

モンスターの属性自体も、手ごわいものは水と風に偏っているので、水属性対策として地属性系の装備をメインにし、必要に応じて風属性の敵に有効な火属性の装備に切り替えて戦えばいい。注意すべき点は、キャラクターの手の届かない所に行ってしまうモンスターが、最初のステージから登場するということだ。従って、遠距離攻撃が可能な武器か龍術の準備をしておこう。

### 前半のポイント

6階層で構成されているダンジョンの前半(壱、弐、参)に登場する蛙人は、水から上がった状態でないと攻撃できない。そのため、マルチプレイでは前衛のプレイヤーが盾になって、うまく連携していこう。一方、水蜘蛛はキャラクターのそばから離れてしまうので、龍術が使えるキャラクターか、遠距離攻撃ができる盗賊に任せよう。後衛の覚醒度上げにも役立つ。

つぼから現れる水の精は、キャラクターを凍らせる効果を持つ氷結攻撃を仕掛けてくるため、厄介な存在だ。斑蓮の飛ばした弾がつぼを割って出てくる場合もあり、乱戦時に出現した場合は真っ先に倒すよう心掛けておこう。



意図しない水の精の出現により、苦戦することもあるだろう。早めに対処したい相手だ

### 後半のポイント

後半で手ごわいのは、体力のある光蜥蜴と毒骸(剣)の2体だ。光蜥蜴は火属性が、毒骸(剣)は地属性が有利であるため、ゲーム難易度をイージーモードにしていても、属性を切り替えて攻撃するのが効果的だ。龍術士や盗賊は必ず前衛の後ろから攻撃しよう。

ステージ六は、非常に狭い浮島がテレポーターで点々とつながっている。プレイヤーもモンスターも逃げ場がなく、乱戦になってしまうので、なるべく早く敵を倒そう。後衛は前に出るとすぐ死んでしまう危険性があるので、テレポーターに入る場合は注意しよう。前衛が入ったのを確認してから、少し遅れて後を追うようにするといいだろう。



光蜥蜴と毒骸(剣)は厄介な敵だ。属性効果をうまく利用して囲まれる前に倒そう

### 癒しの沼ラスボス攻略

#### 蛙戦車

これまでのラスボスと異なり、癒しの沼のラスボス“蛙戦車”は変異をしない。その代わり、次々と卵を吐き出して水属性の蛙人を登場させ、プレイヤーを苦しめる。

蛙人は次から次へと生まれるため、きりがない。自分が危険にならない人数まで減らしたら、本体を攻撃するというパターンを繰り返そう。



卵を産んでいないときは、長い舌を左右に振り回して強烈な直接攻撃を行ってくる

※画像はぼかしています。

| Information | |
|---|---|
| 開発元 | ：株式会社コーエー |
| 販売元 | ：株式会社コーエー |
| 問い合わせ先 | ：株式会社コーエー 045-561-6861 |
| 価格 | ：8,800円 |

# アプサラス

写真の右下にあるマークはモンスターの属性を表しています。
水＝水属性、火＝火属性、　＝地属性、　＝風属性、　＝属性はランダム



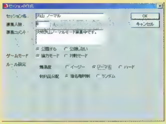

癒しの沼に登場するモンスター

| モンスター名 | 属性 | 攻撃力 | 命中率 | 防御力 | 生命力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 水蜘蛛 | 水 | 45 | 118 | 40 | 185 |
| 蛙人 | 水 | 36 | 133 | 52 | 430 |
| 斑蓮 | 火 | 50 | 143 | 47 | 600 |
| 土塊 | 地 | 63 | 145 | 71 | 580 |
| 雷蛇 | 風 | 25 | 128 | 64 | 270 |
| 毒骸(剣) | 水 | 55 | 148 | 66 | 600 |
| 毒骸(弓) | 水 | 52 | 148 | 60 | 600 |
| 光蜥蜴 | 風 | 65 | 153 | 75 | 620 |
| 龍術士 | ランダム | 28 | 163 | 60 | 200 |
| 水の精 | 水 | 53 | 243 | 58 | 10 |

## パーティープレイで役立つTIPS

### 自分のレベルに合わせて難易度を選択しよう

アプサラスではゲームの難易度を、イージー、ノーマル、ハードの3種類の中から選べる。それぞれモンスターの能力、属性効果によるダメージ値補正の増減、フロアボスモンスターの数、フロア制限時間などが異なってくるが、宝箱ランクもゲームが難しくなればなるほど高くなるため、自分のキャラクターのレベルに応じた難易度とダンジョンを選ぶのが望ましい。




特にマルチプレイでは自分にあった難易度を選ぼう。パーティープレイでは属性の把握も重要だ

### フロアボスはステージ攻略の最後に倒す

フロアボスのスイッチはステージ各所に散らばっているが、一つだけは必ず囲いのそばにある。

このフロアボスを一人で倒すのは難しいため、最後のスイッチだけは残しておいて、ステージ攻略の終盤で仲間と一斉にこのフロアボスを攻撃すれば、効率よく経験値が稼げる。



強力なモンスターを力を合わせて倒す。オンラインRPGの鉄則であり、醍醐味だ

### アイテム交換での注意事項

仲間とアイテムの交換を行う場合、地面に置いたりするのが一般的だが、その場合、注意しなくてはならない点がある。それはアイテムを置いた側のプレイヤーがゲームから離脱すると、置いていたアイテムが消滅してしまうというもの。地面に置いてアイテムをやりとりする時は、かならず両者がアイテムを拾い終わるまで、ゲームから離脱しないようにしよう。



トラブルを起こさないためにも、マナーの一つとして覚えておこう

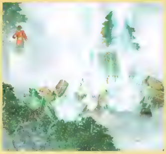
### 合成龍術を駆使する

アプサラスには特定の龍術を特定の属性の味方にかけることによって、通常とは異なる効果を得られる。これらの合成龍術は、各属性につき一つずつ用意されているので、仲間同士で研究してみよう。

例えば、護(水属性)を火の仲間にかけると、そのキャラクターに触れた敵にダメージを与えることができ、牙(風属性)を地の仲間にかけると、キャラクターの周囲8スクウェアに牙(雷)が落ちる。

合成龍術の使いどころはゲーム序盤で、体力に自信がないキャラクターが前衛のプレイヤーにかけるといった方法がいい。

乱戦の場合、味方をクリックしにくくなるが、Altキーを押しながらアクションを起こすと、自分か仲間だけを対象とした龍術の発動が行えるので試してほしい。



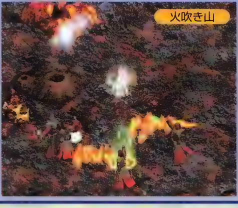
派手なグラフィックは一見の価値あり。どんな組み合わせがあるのか、仲間同士で探してみよう

## 癒しの沼以降のダンジョンはこうなる

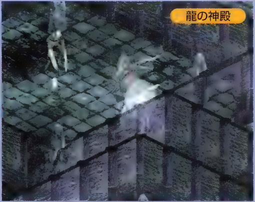
癒しの沼をクリアすると、次は火吹き山、そして最終ボスの待つ龍の神殿へと続く。

火吹き山は文字どおり火属性の敵が多く、風属性のモンスターも登場する。敵の攻撃の厳しさは増すが、これまでのダンジョンとランクの違う貴重なアイテムが出始めるし、得られる経験値も多い。最後のダンジョンである龍の神殿は、五つの属性の敵が均等に出現するため、非常に厄介なものになっている。

どちらのダンジョンも、ワンランク下のダンジョンを何回かクリアして装備をじゅうぶん整えてから、挑むようにしよう。




火吹き山は光風の草原と同じく、広いフィールドが続くので、下手に動くとたくさんの敵に囲まれてしまう




神殿は細かく壁で仕切られているため、プレイヤー側の逃げ場もなく、意外と戦いづらい

# MANKIND




## 10万人以上がアクセスする壮大な宇宙での開拓に参入しよう

**今月は、オンライン専用のリアルタイム戦略シミュレーション「MANKIND」を紹介する。3Dグラフィックで描かれた美麗なグラフィックと、奥深いゲームシステムを兼ね備えた作品である。無料で遊べる範囲には制限があるが、広大な宇宙を探索して壮大な世界観を味わうことはじゅうぶん可能だ。　文／杉山淳一**

### 重厚なSFの世界観に基づいたスケールの大きなシミュレーション

この「MANKIND」は、オンライン専用のリアルタイム戦略シミュレーションである。このゲームの目的は、銀河系内の帝国に所属する指揮官となって自国を繁栄させ、対抗勢力と戦いながら、宇宙の覇権を握ることだ。初めてゲームにアクセスすると、要塞の周りに多数のユニットが集結しており、そのスケールの大きさに仰天する。しかし、無料バージョンでは、プレイヤーは開拓用の宇宙船を一つ与えられるだけで、すべてのユニットを操作できるわけではない。まずは、数ある惑星の中からどれか一つに降り立ち、資源採取を始める。地道にこの宇宙で開拓を続け、さまざまな貿易活動や帝国から与えられるミッションを達成して資金を稼ぐのだ。そして、国力を増大させて大艦隊を指揮しながら、ほかの勢力を倒していく。『スター・ウォーズ』や『スター・トレック』などの壮大なSF作品のファンには、たまらないゲームシステムだろう。

MANKINDのクライアントソフトは、本誌今月号の付録CD-ROMに収録されている。インストールを終了して、ゲームを起動させると専用ブラウザーが起動するので、右上の“Sign-up first”をクリックしよう。ここで“free restricted player account”をチェックすれば、無料バージョンのアカウントを登録できる。後はフォーマットに従って、名前やID、パスワードを入力しよう。次回からは、ゲーム起動後に自分のIDとパスワードを入力すれば、サーバーにアクセスできるようになる。なお、サーバーに接続されると自動的にアップデートされるので、いちいちパッチなどをダウンロードする必要はない。

ちなみに、MANKINDの無料バージョンには制限があり、すべての機能をフルに使って遊ぶためには、有料アカウントを登録する必要がある。有料アカウントには年額$49.00（USドル）が課金されるのだが、開発元のVibes社から本誌読者への特別サービスとして年額$39.00に割引される。この割引サービスの登録方法については、本誌今月号のp.146を参照してほしい。



視点の拡大はPage Upキー、縮小はPage Downキー、回転はInsert／Deleteキーで可能。画面は、開拓船をアップで見たところだ

### 日本語表示にも一部で対応 参加者はなんと10万人以上！

海外のネットワークゲームを遊ぶとき、いつも苦労してしまうのが英文の読解である。簡単なルールのゲームならまだしも、奥深いゲームシステムを持った作品は、プレイ手順を理解するために英語で書かれたマニュアルやオンラインヘルプを参照しなければならず、慣れるまではなかなか大変だ。しかし、MANKINDでは、ゲーム中に表示されるメニューが日本語で表示されるため、非常に分かりやすい。ただ、チュートリアルの文章などは英語のままなのが非常に残念だ。今後はすべてのメッセージが日本語に訳されることを期待しよう。

とはいえ、日本の代理店がリリースしているわけでもない海外ゲームが、日本語で遊べることは非常に珍しい。それだけ日本のオンラインゲーム市場が、海外のゲームメーカーにとって魅力的な存在なのかもしれない。

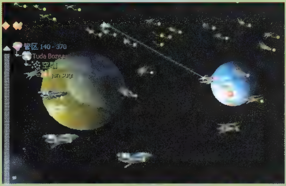
公式サイトの発表によると、MANKINDでは10万人以上のプレイヤーが参加しているそうだ。“10万人が参加するネットワークゲーム”と聞くと、「参加するプレイヤーが、夏の海水浴場のように混雑してしまうのでは？」と思ってしまう。しかし、舞台設定のスケールがあまりにも大きいため、同時に

ゲームは宇宙空間の帝国基地周辺から始まる。画面中央にある、緑色のゲージが表示された開拓船だけが操作できる。筆者は最初、画面上のユニットをすべて操作できると勘違いしたため、その規模に驚いた上に、ちっともゲームを進められなかった（笑）

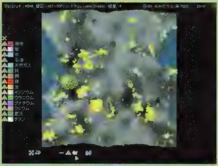



**Information**

| | |
|---|---|
| OS： | Windows 95／98／2000 |
| CPU： | Pantium 233MHz以上（Pentium II 300MHz以上推奨） |
| メモリー： | 32MB以上（64MB以上推奨） |
| ビデオ： | メモリー2MB以上のビデオカード（メモリー8MB以上のDirectX対応3Dアクセラレーター推奨） |
| HD容量： | 100MB以上（200MB以上推奨） |
| モデム： | 28.8kbps以上（56kbps以上推奨） |
| URL： | http://www.mankind.net/ |




開拓したい惑星を決めたら、ライバルに先を越される前に急行しよう。ゲーム人口が増えるにつれて、資源が潤沢な場所は少なくなっている



惑星地表マップでは、先住の開拓者が黄色で、資源の種類がそれ以外の色で表示される。最前線の惑星を選ばなければ、先住者はみんな仲間だ。仲良く暮らそう。足りない資源は貿易で供給できる



開拓船をクリックし、建設メニューから“基地-s30”を選択する。これで開拓者の第一歩を踏み出したわけだ。建設費用は安価なのでうれしい。ただし、無料バージョンでは建設できる施設数に制限がある

接続しているプレイヤー同士が出会う機会は、意外にもかなり少ない。無線に見立てたチャット機能があるのだが、全員が受信できるオフィシャル周波数は、ほとんど使われていなかった。ちょっと寂しいが、コツコツと開拓を進めていくことにしよう。

サーバーに接続してからまずやるべきことは、膨大な僚船の中から自分の開拓船を探すことだ。画面の左下にあるアイコンから“施設リスト”をクリックすると、画面の左側にツリー表示で施設一覧が表示される。このツリーのいちばん下にあるのが、自分の開拓船を示している。それを選択すると、ツリーの場所から画面中央寄りの部分にある小さな灰色の矢印から、自分の開拓船の場所へ向かって白いラインが示される。ラインをたどって開拓船をクリックすると、リアルタイム戦略シミュレーションではおなじみのヒットポイントゲージが、緑色で表示される。これで自分の開拓船を選択したことになる。

開拓船を選択した後、宇宙空間をクリックすれば、その場所へ開拓船を移動できる。移動場所の近くにほかの宇宙船があると、元の場所に戻って来てしまうので、なるべく広いスペースを指定しよう。

## 資源を求めて宇宙を探索し惑星に採掘基地を設置しよう

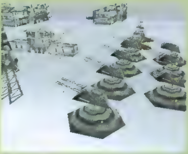
開拓を始めるには、基地を建設するための惑星を選ぶ必要がある。左下のメニューから“縮小”を選ぶと、縮尺率の高いマップが表示される。散在している黄色の点は、すべてほかのプレイヤーのユニットだ。その多さには驚かされる。マップの背景には、この黄色い点のほかに、いくつかの惑星が見えるはずだ。惑星の位置をダブルクリックすると、正方形の惑星地表マップが表示される。ここで、赤い×印のアイコンになっている“環境に入る”を選択すると、地上に展開されているユニットが表示される。任意の場所をマウスの右ボタンでクリックすれば、3Dグラフィックで描かれた拡大画面の表示も可能だ。また、資源探査モードにすれば、マウスカーソルを置いた場所の地下資源も表示されるので、この機能を活用して資源が豊富な場所を探そう。

最も多く必要とする資源は石油と鉄だが、天然ガスや銅など、なるべくほかの資源もある場所を選ぶといい。自分がベストだと思える場所を決めたら、再び宇宙空間の画面に戻って“環境に入る”を選択し、自分の開拓船を移動モードにしてから先ほどの惑星に移動させよう。さらに惑星地表マップに切り替えたら、再び“環境に入る”を選択する。大気圏に突入する時間が過ぎると、惑星地表マップに白い点で自分の船の位置が表示されるはずだ。

開拓したい土地に開拓船を移動したら、3Dの拡大画面で開拓船をクリックしよう。すると、建物の建設メニューが表示される。最初に作るのは開拓の拠点となる“基地-s30”だ。基地を建設するためには、資源は不要で、資金のみが消費される。

次に“鉱山-s32”を建設しよう。資源情報を表示したまま、基地のそばで設置場所が緑色になる場所を指定するといい。建設した鉱山をクリックすれば、採取する資源を1種類だけ選択できる。最初は鉄か石油を選択するといいだろう。鉱山も資金だけを消費するので、いくらでも設置可能だ。ただし、基地側のエネルギーパイプラインの容量に限度があるため、稼働できる数は限られている。パイプラインの稼働状況はF11キーで確認しよう。また、基地をクリックすると資源の貯蔵量をチェックできる。

さて、資源がたまったら別の施設も建設したい。稼働可能施設数の上限を増やすためには発電所、兵器開発のためには研究所、兵器生産のためには工場を建設する。何より、工場で宇宙船を生産し、戦闘力を高めないことには、帝国からのミッションに着手できないのだ。ところが、ここから先の施設を建造するには、有料登録をしないとできないようになっている。つまり、無料で遊べるのは1機の開拓船で宇宙空間を旅することと、採掘基地や鉱山の建設だけ。ほかのプレイヤーとのコミュニケーションはできるけれど、現段階では帝国同士の戦いもなく、各自が黙々と基地の拡張に励んでいるだけだ。壮大な宇宙の探査だけでも面白いが、やはり大規模な艦隊同士の戦闘がないと物足りなく感じてしまうかもしれない。ゲームが気に入った人は、有料登録して続きを遊んでほしい。



できることがなくなったので、お隣さんの基地を見に行く。有料登録している人なので、こんなにも大規模な基地を展開している。施設や部隊の配置が整然としていてかっこいい。惑星にある施設のグラフィックも、拡大して見てみると、細かく描き込まれているのが分かる



基地と鉱山を設置し、相互にエネルギーを供給し始める。無料で遊べるのはここまで。できれば戦闘も遊んでみたかった

**ハマリ度ランキング**
**銅メダル**

壮大なスケール感、奥深いゲームシステム、日本語対応も含めて素晴らしいゲームだ。おそらく有料バージョンをレビュー記事で取り上げたら、四つ星以上が並ぶことだろう。しかし、無料バージョンでは、どうしても物足りなさが残ってしまうのだ。

# VIDEOCARD

## nVIDIA社の最新チップGeForce2 Ultra搭載ビデオカードが販売開始

**前号で紹介した、nVIDIA社の最新ビデオチップGeForce2 Ultraを搭載するビデオカードの販売が開始された。すでにリファレンスカードを利用したパフォーマンステストの結果は紹介済みだが、今回は実際に発売されている製品版のカードを利用したパフォーマンステストを行い、その結果を紹介することにしよう。**

文／ユービック・コンピューティング 平澤寿康



nVIDIA社の最新チップGeForce2 を搭載した3D Blaster GeForce2 ULTRA。クロック上昇分の発熱を抑えるための、大型ファンが特徴的だ

### GeForce2 GTSの動作クロックを引き上げて生まれたGeForce2 Ultra

GeForce2 Ultra搭載ビデオカードは、すでに複数のメーカーが製品化を表明しているが、今回入手した製品は、クリエイティブメディアの3D Blaster GeForce2 ULTRAと、ギルモの3D PROPhET Ⅱ Ultraの2種類だ。3D Blaster GeForce2 ULTRAは10月中旬から、3D PROPhET Ⅱ Ultraは11月初旬から販売が開始されている。ではまず、この2製品の仕様を紹介しておこう。

クリエイティブメディアの3D Blaster GeForce2 ULTRAは、ビデオメモリーとして64MBのDDRメモリーを搭載する、GeForce2 Ultra搭載カードとしてオーソドックスな仕様の製品だ。ビデオチップ上には、従来製品よりも一回り大きな空冷ファンが搭載され、ビデオメモリーにもヒートシンクが装着されている。GeForce2 Ultraは、GeForce2 GTSのコアクロックを200MHzから250MHzへと単純に引き上げただけのもので、製造プロセスが微細化されているわけではない。そのため、チップの発熱量もクロック上昇分だけ増えることになる。GeForce2 GTSでもかなりの発熱だったことを考えると、大型空冷ファンの搭載は不可欠なのだろう。ちなみに、搭載されるメモリーの種類は発表されていないものの、その形状からDDR SDRAMだと思われる。

これに対し、ギルモの3D PROPhET Ⅱ Ultraでは、ビデオメモリーとして64MBのDDRメモリー（こちらもDDR SDRAMだと思われる）を搭載し、標準でS-Video出力端子とDVI出力端子が用意されている。ビデオチップ上の空冷ファンは、3D Blaster GeForce2 ULTRA同様、大型のものが採用されている。また、従来の3D PROPhET Ⅱシリーズ同様、ビデオメモリー上に青色のヒートシンクが装着されている点は目を引く。

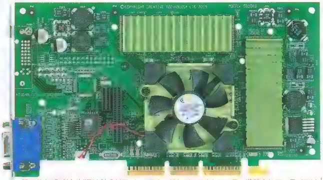
これら二つの製品は、仕様に若干の違いが見られるものの、使用されているパーツ構成やカードのレイアウトはほぼ同じで、リファレンスカードをベースに設計されていると考えていいだろう。

### 高解像度・32ビットカラーモードでのパフォーマンスが大幅に向上

それでは、GeForce2 Ultra搭載カードのベンチマークテストの結果を紹介していこう。利用したベンチマークソフトは、Direct3D対応の「3DMark 2000」と、OpenGL対応「QUAKE Ⅲ ARENA」の2種類だ。ところで、3D Blaster GeForce2 ULTRAに付属しているビデオドライバは、nVIDIA社が配布しているリファレンスドライバDetonator 3ベースのオリジナルドライバだが、最新バージョン（Ver.4.12.01.0631）よりも古いドライバをベースとしていたため、オリジナル製品に付属したドライバに加えてDetonator 3の最新バージョンでも測定を行った。また、3D PROPhET Ⅱ Ultraには旧Detonator（Ver.4.12.01.0532）が付属していたため、こちらはDetonator 3の最新バージョンを利用して測定を行った。さらに比較用に、クリエイティブメディアのGeForce2 GTS搭載カード3D Blaster GeForce2 GTSを用意し、同様のテストを行っている。

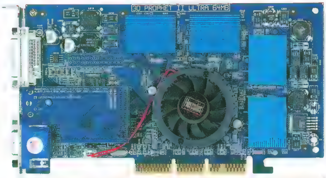
まず、3DMark2000の結果を見てみると、前号でのリファレンスカードを利用したテストの結果同様、GeForce2 GTSと比較して大幅なパフォーマンス向上が実現されていることがよく分かる。特に、解像度が高いほど、また32ビットカラーモードでのパフォーマンス向上が大きくなっている。高解像度モードや32ビットカラーモードでは、ビデオチップとビデオメモリー間でのデ

### 3D Blaster GeForce2 ULTRA



基本的な設計はnVIDIA社のリファレンスカードをベースとしている。搭載されているメモリーはおそらくDDR SDRAM。出力端子はVGAのみとシンプルなカードに仕上がっている
搭載チップ：GeForce2 Ultra
問い合わせ先：クリエイティブメディア　TEL 03-3256-5577
URL　http://japan.creative.com/

### 3D PROPhET Ⅱ Ultra





同じくリファレンスカードにならったパーツ構成。基盤面とヒートシンクの青色が印象的で美しい。通常のVGA出力に加えて、S-Video出力とDVI出力もサポートしている
搭載チップ：GeForce2 Ultra
問い合わせ先：ギルモ　TEL 03-5823-2051
URL　http://jp.guillemot.com/

# MANIAX

ータ転送量が増えるため、ビデオチップだけでなく、ビデオメモリーのデータ転送速度もパフォーマンスを決める重要な要素となってくる。GeForce2 GTSに搭載される333MHz動作のDDRメモリーのデータ転送速度は5.3GB／秒だが、GeForce2 Ultraに搭載される460MHz動作のDDRメモリーのデータ転送速度は7.4GB／秒となる。これによって、メモリー部分のボトルネックが解消され、高解像度モードや32ビットカラーモードで大きくパフォーマンスが向上しているわけだ。

QUAKE Ⅲ ARENAのフレームレート計測でも同様の傾向が表れており、解像度が高いほど、また32ビットカラーモードでのパフォーマンスが大きく向上している。やはり、GeForce2 Ultra搭載カードは現時点で最強の3D描画能力を持つビデオカードであると結論づけていいだろう。それぞれの製品の価格は、11月初頭の段階で、3D Blaster GeForce2 ULTRAが5万円前後、3D PROPhET Ⅱ Ultraは5万5,000円前後となっている。

## 400MHz動作のDDRメモリーを搭載するGeForce2 Pro搭載カード

3D PROPhET Ⅱ Ultraを発売するギルモから は、3D PROPhET Ⅱ GTS PROという新製品も発売される。この製品に搭載されるビデオチップは、GeForce2 Proというものだ。GeForce2 Proは、チップ自体の仕様はGeForce2 GTSとまったく同じで、動作クロックも200MHzと同等ながら、ビデオメモリーの動作クロックが333MHzから400MHzへと引き上げられている。つまり、ビデオチップとビデオメモリー双方のクロックを引き上げることでパフォーマンスを向上させたGeForce2 Ultraに対し、GeForce2 ProではビデオメモリーのクロックのみをAき上げてパフォーマンスを向上させているわけだ。性能的には、GeForce2 GTSと、GeForce2 Ultraの中間に位置すると言っていいだろう。

3D PROPhET Ⅱ GTS PROの仕様だが、ビデオメモリーとして400MHz動作のDDR SDRAMを64MB搭載し、標準でS-Video出力端子も搭載している。また、ビデオメモリー上にはヒートシンクが装着されている。

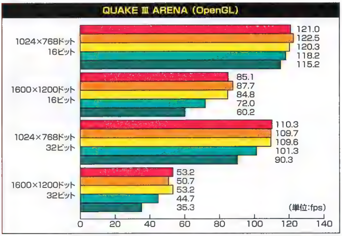
この3D PROPhET Ⅱ GTS PROについても、先ほどのGeForce2 Ultra搭載カードと同様のベンチマークテストを行ってみたところ、GeForce2 Ultraには負けるものの、GeForce2 GTS搭載カードと比較して最大30％近いパフォーマンス向上が確認できた。この結果からも、ビデオメモリーのデータ転送速度がビデオカードのパフォーマンスを左右する重要な要素であるということが分かってもらえると思う。

3D PROPhET Ⅱ GTS PROは、4万円程度での販売が予定されており、GeForce2 Ultra搭載カードよりも1万円以上安価に購入できる。パフォーマンスだけでなく価格も重視するのであれば、GeForce2 Pro搭載製品は魅力的な選択肢となるだろう。



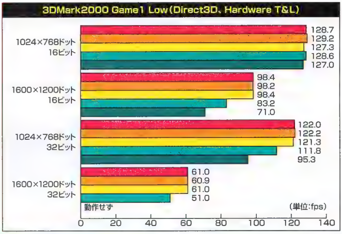
3D PROPhET Ⅱ GTS PRO

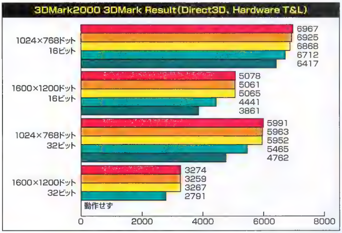
問い合わせ先 ギルモ
TEL 03-5823-2051
URL http://jp.guillemot.com




3D Blaster GeForce2 ULTRA
3D Blaster GeForce2 ULTRA※
3D Prophet Ⅱ Ultra
3D Prophet Ⅱ GTS Pro
3D Blaster GeForce2 GTS

計測環境：CPU／PentiumⅢ 800EB MHz、マザーボード／ASUS CUSL2、メモリー／128MB(PC133)、OS／Windows Me、ドライバ／Detonator 3 Ver.4.12.01.0631（※のみ製品添付のドライバ使用）



特集2 ゲームが格段に面白くなる

# コントロールデバイスの

SideWinder Force Feedback2　SideWinder Joystick　WingMan Force 3D
360 Modena Pro Racing Wheel　WingMan Formula Force GP　SideWinder Force Feedback Wheel USB
SideWinder Strategic Commander　Fire Storm Dual Power Gamepad　WingMan Rumblepad　SideWinder Gamepad Pro

# ジョイスティック

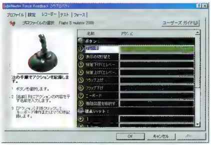
**ジョイスティックは、フライトシミュレーター愛好者必須のコントロールデバイスで、ボタンの数が多く、膨大な数のコマンドを割り当てられる本格的な製品が好まれる傾向にある。その一方で、フライトシミュレーターのほかに、3Dシューティングやレーシングゲームをプレイするのに適した汎用性の高いジョイスティックも発売されている。ここでは、使いやすさが重視された三つの製品を紹介しよう。**

## SideWinder Force Feedback2



SideWinder Force Feedback2（以下、SWFB2）は、マイクロソフトのフォースフィードバック（以下、FFB）機能に対応した光学トラッキング式ジョイスティックのニューモデルである。FFB機能とは、スティックの軸の動きにモーターを採用し、ゲームに応じて反動や振動などをスティックに伝えて臨場感を高めるシステムである。

このニューモデルでは、さまざまな点が改良されている。まず、接続方法がUSB専用となり、パソコンが稼動中でも差し替えができるので、気軽に使えるようになった。また、大きさが前モデルの"Side Winder Force Feedback"に比べてひと回りコンパクトになっている。他社のジョイスティックに比べると、設置面積が多少大きいが、以前よりはかなり置きやすくなったのだ。そのほか、前モデルに付いていた冷却ファンが外されており、ファンの騒音がなくなっている。また、ACアダプターを本体に内蔵したため、コードの取り回しが簡単になった。これらの改良によって、より手軽に使えるコントロールデバイスとして完成度が高まっているのだ。



ボタンの割り当てを設定する画面。表示は分かりやすく、設定を行う際にも不自由さはない。ただ、FFBの強弱の設定は3段階なので、細かく設定できないのは残念だ

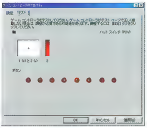
**Information**
メーカー名：マイクロソフト
価格：オープンプライス（1万2,160円）
対応OS：Windows 98／2000／Me
接続端子：USB

## SideWinder Joystick



マイクロソフトのジョイスティックの新製品として、SWFB2、SideWinder Precision 2、そしてこのSideWinder Joystick（以下、SWJ）が発売されたが、SWJはこの3機種の中では最も低価格な製品である。FFB機能、ラダー機能、光学トラッキング方式などを省いた廉価版のジョイスティックだ。これまで、低価格ジョイスティックというと、機能が少なく、物足りない製品が多かった。しかし、SWJにはトリガーのほかに使用できるボタンが7個も付いており、かなり多機能になっている。

SWJの台座の面積は非常に小さいため、狭いスペースでも使用できるという利点がある。ただし、スロットルコントロールのレバーが台座の中央手前に付いているため、台座の左にあるボタンに指をかけながらスロットルをコントロールするのが若干困難であるのが気になった。この点が残念でならない。なお、低価格ジョイスティックによくある軸の読み取り精度の悪さ（センターが出ない、ドリフトする）を感じることは一切なく、自然に操作できたことは付記しておきたい。ジョイスティック入門者にお勧めしたい製品である。



SWJには、ボタンに任意のキーを割り当てることができる機能がない（画面は"ゲーム コントローラのプロパティ"）。従って、キーバインドはゲーム側で設定する必要がある

**Information**
メーカー名：マイクロソフト
価格：オープンプライス（3,610円）
対応OS：Windows 98／2000／Me
接続端子：USB

価格はゲームショップ"OVERTOP"（電話：03-3255-3500）での実売価格です

# 定番と新製品

多くのパソコンゲームは、キーボードとマウスだけでプレイできるが、コントロールデバイスをうまく活用すれば、それまで得られなかったゲームの面白さを体感することができる。この特集では、数あるコントロールデバイスの中から、定番と新製品をピックアップして紹介する。各製品の特徴を分かりやすく解説するほか、実際にゲームをプレイした際の使用感についても紹介している。これまでコントロールデバイスになじみのなかった人は、この記事を参考にして、ゲームの面白さをより深く体験できるデバイスを見つけてもらいたい。

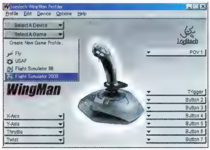
文／Fuji教官（p.100〜101）、M-husky（p.102〜105）

## WingMan Force 3D



WingMan Force 3D(以下、WM3D)は、FFB機能が付いたジョイスティックである。グリップをひねる動作によるラダー機能や、USB接続対応など、主な機能はSWFB2に似ている(ボタンの機能を2倍に増やせるシフトボタンも搭載)。ただし、こちらは光学トラッキング方式が採用されていない。可変抵抗という方式なので、定期的にキャリブレーション(軸合わせ)の調整が必要となるのだ。少々不便だが、実際に使ってみると精度はかなり良いので、満足のいく操縦／操作は可能である。また、FFBに対応している割に設置面積が小さくて済むというのが特徴として挙げられる。

使用して気になったのは、Sidewinderシリーズに比べてスティックの稼働幅が若干狭めになっているという点である。フライトシミュレーターの離着陸時のような繊細な操縦操作や、アクションゲームにおける精密な照準などでは、稼働幅が大きい方が調整は利きやすいので、このような操作を多用する場合は少々ストレスを感じるかもしれない。なお、適度な重さがあるスライド式のスロットルは、Sidewinderシリーズよりも使いやすいと筆者は感じた。




WM3Dのキー設定画面。この画面からキーバインドのリストに対応するゲームをそのまま起動させることができるので便利だ。FFBの強弱は、スライドバーでアナログに調整できる

**Information**
メーカー名：ロジクール
価格：オープンプライス（9,800円）
対応OS：Windows 98／2000／Me
接続端子：USB

### 比較レビュー　Combat Flight Simulator 2とスーパーバイク2001での使用感





[illegible]

## 本格的なバイクコントローラーが登場

トワイライトエクスプレスからバイクレーシングゲームに特化したコントロールデバイスが発売されている。この"スピーディー・バイクハンドル"は、本物のバイクハンドルの形状にそっくりなデザインになっており、最大90°までハンドルを切ることができる。ハンドグリップ、スロットル、ブレーキレバーなども現物に忠実な作りで、実際にバイクに乗っているかのような感覚が味わえるのだ。なお、この製品にはSB2001の体験版が同梱されている。



スピーディー・バイクハンドルの価格は7,800円で、対応OSはWindows 98／2000／Me。USB専用のコントロールデバイスだ

問い合わせ先一覧

■マイクロソフト
カスタマー インフォメーションセンター
03-5454-2300(東京)
06-6245-6995(大阪)
URL：http://www.microsoft.com/japan

■ロジクール
カスタマー・リレーションセンター
03-5350-6490
URL：http://www.logicool.co.jp

■トワイライトエクスプレス
ユーザーサポートセンター
03-5979-7496
URL：http://www.twilight.co.jp

■ギルモ
テクニカルサポート
03-3252-3085
URL：http://jp.guillemot.com/corp

■セガ
PCユーザーサポートセンター
0570-000-354
URL：http://www.sega.co.jp

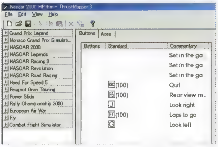
# ハンドルコントローラー

360 Modena Pro Racing Wheel
WingMan Formula Force GP
SideWinder Force Feedback Wheel USB

**微妙なハンドリングが要求されるレーシングゲームでは、キーボードやゲームパッドよりも、ハンドルコントローラーを使用した方が車を楽に制御できる。ほかのジャンルのゲームでは使用する機会に恵まれないが、レーシングゲームが好きな人であれば、1台は用意しておきたいデバイスだ。**

## 360 Modena Pro Racing Wheel





付属のユーティリティー"ThrustMapper 3"の画面。用意されている設定ファイルが15種類とやや少ない。ボタンに割り当てるキーはカスタマイズできるので、自分で設定ファイルを作ることが基本となる

Information
メーカー名：Thrustmaster社（ギルモ）
価格：オープンプライス（未定）
対応OS：Windows 98／2000
接続端子：USB

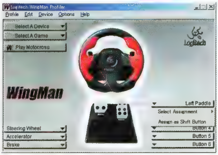
360 Modena Pro Racing Wheel（以下、360Modena）は、フライトシミュレーター用のコントロールデバイスで定評があるThrustmaster社のハンドルコントローラーである。イタリアの自動車メーカー"フェラーリ"のライセンスを取得しており、全面がラバーで覆われたハンドルや、アルミの質感を模したシフトレバーなど、随所にこだわりを感じさせる作りとなっている。

ハンドルを固定する際には、左右2本のクランプ（締め具）でかなりきつく締め付けられる。さらに、設置面積が広く、底面にゴム板がいくつも張り付けられているので、使用中にぐらぐらするといったことはまったくなかった。FFBに対応していないのが残念ではあるが、純粋にドライビングを楽しみたいという人にはお勧めしたい製品である。

なお、Thrustmaster社の親会社に当たるギルモから、FFBに対応した360Modenaの上位モデル"ForceFeedback Racing Wheel"も発売されているので、購入時にはこちらも検討してみるといいだろう。

## WingMan Formula Force GP





設定用ユーティリティーの"Logitech Wingman Profiler"では、ボタンの設定以外にも、FFB機能の強弱の調整や、最新ゲームのプロファイルのダウンロードが簡単に行える

Information
メーカー名：ロジクール
価格：オープンプライス（1万2,800円※）
対応OS：Windows 98／2000／Me
接続端子：USB
※価格はOVERTOPでの予価

WingMan Formula Force GP（以下、WMGP）の大きな特徴は、ほかの製品に比べて本体が小さいので、狭い設置面積で済むことである。ハンドル自体も小さいので、手の小さな日本人でも操作しやすいはずだ。また、微妙なハンドルさばきにもしっかりと反応を示すなど、操作性は非常に良い。

ただし、親指で操作できるボタンが四つ、ハンドルの裏側にボタンが二つと、ほかの製品と比べてボタンが少ないのが気になるところだ。また、ハンドルを設置する装置としては、小さなクランプが左右にあるだけなので、ゲームをプレイしている最中にハンドル本体が動いてしまうことがあった。長時間安定した状態で使用するには、ゴム板を本体側に貼り付けて滑りを少なくするといった工夫が必要となるだろう。

総体的に見て、本格的にレーシングゲームを楽しむには、少々心細い部分があることは否めない。しかしながら、価格が安く、割と手軽に使えるような作りなので、初めてハンドルコントローラーを買う人の入門用としてはいい選択肢となるだろう。

# SideWinder Force Feedback Wheel USB





"SideWinderゲーム コントローラ ソフトウェア 4.0"の画面。キー設定の際に、操作の内容と割り当てたキーが並べて表示されるのがポイントで、自分独自のプロファイルを作る際に便利である

**Information**
メーカー名：マイクロソフト
価格：オープンプライス（1万8,800円）
対応OS：Windows 98／2000／Me
接続端子：USB

SideWinder Force Feedback Wheel USB（以下、FFBW）は、マイクロソフトのFFB対応ハンドルコントローラーの最新版である。ハンドル本体は多少大きめなので、ハンドルを大きく切り返すような操作は若干苦労するものの、微妙な操作は実にやりやすい。ボタンは左右の親指の部分に三つずつ配置されており、複雑な操作も親指だけで比較的簡単にできる。ただし、ハンドル裏にある二つのボタンがやや遠めに配置されており、通常握っている位置から指を伸ばすには操作しづらい。手の小さい人は、このボタンに限っては使いにくさを感じるはずだ。このあたりは、使う人を選ぶ部分なので、ショップなどで実際に触ってみた方がいいだろう。

設置する装置に関しては、ハンドル本体を中央にある1本のクランプで締め付け、最後にレバーを倒して固定する方式が採用されている。レバーを戻せば簡単に外すことができるので、ハンドルを頻繁に取り外すことが多い人にとっては大変便利だ。それでいて、ぐらつくこともないので、FFB機能をじゅうぶんに利かせて臨場感のあるプレイを楽しみたいという人にはベストの選択肢と言えるだろう。

強いて言えば、値段が高めという難点はあるものの、製品自体に欠点らしいものはなく、万人にお勧めできるハンドルコントローラーである。

## 比較レビュー GRAND PRIX 3とMidtown Madness 2での使用感



GRAND PRIX 3





Midtown Madness 2

[illegible]

[illegible] 機能が最大限に生かされていることが分かる。

## 注目のボイスチャットデバイス SideWinder Game Voice

コントロールデバイスではないが、ネットワークゲーマーにとって気になるデバイスが海外で発売されている。マイクロソフトのSideWinder Game Voice（以下、Game Voice）は、簡単にボイスチャットができるデバイスである。サウンドカードとUSBポートに接続し、MSN Messenger Serviceに登録するだけで、Game Voiceを持っているプレイヤーとボイスチャットを楽しむことができる。

このデバイスの優れている点は、コントロールパッドのボタンを押すだけで、会話する相手を自由に変更できることだ。ゲームの最中に、特定の相手と内緒話をしたり、複数のチームメートとボイスチャットをしたりするなど、相手を簡単に変更できる。また、音声によるコマンド入力も可能となっている。こちらは、筆者が試した限りでは誤って認識することが多く、今のところ英語の発音に長けていなければ使いにくいと感じた。日本語向けにローカライズした製品が発売されることを期待したい。



ヘッドセットとコントロールパッドでセットとなっている。コントロールパッドの直径は約11.5cmなので、置き場所にそれほど困ることはない。価格はオープンプライスで、OVERTOPでは7,296円だ

# 戦略シミュレーション用デバイス

SideWinder Strategic Commander

「STARCRAFT」や「Ages of Empires」に代表される戦略シミュレーションは、オンラインRPGや3Dシューティングと並んで人気が高いゲームジャンルとなっている。この戦略シミュレーションのプレイヤーをターゲットにした、まったく新しいタイプのデバイスが発売されたので紹介していこう。

## SideWinder Strategic Commander



マイクロソフトが10月に発売した"SideWinder Strategic Commander"（以下、SSC）。このデバイスの機能は、大きく二つに分けることができる。

一つ目の機能は、複数のキーを押す必要があった複雑なコマンドも、一つのボタンに登録できることだ。SSCにはこの登録可能なボタンが六つ、さらに三つのシフトボタンを併用することで、最大24個のコマンドを一つのプロファイルに登録できる。さらに、ベース部分にあるスイッチで三つのプロファイルを切り替えられるので、最終的には合計で72個ものコマンドを、SSC一つで操作できるわけだ。これほど複雑なコマンドを多数登録できるデバイスは今までなかった。SSCを使うことで、今までキーボード操作でロスしていた時間を大幅に短縮することができる。

SSCのもう一つの機能は、画面のスクロール機能。可動する上部セクションを動かすだけで、画面をスクロールさせられる。これにより、マウスをユニットや場所の選択のみに使用でき、結果的にはコマンドを出す際の時間を短縮することができるわけだ。

これらのことから、SSCは戦略シミュレーションのファンにとって注目のデバイスといえるだろう。


付属の"SideWinder Strategic Commander ソフトウェア"には、戦略シミュレーションを中心に、さまざまなジャンルのゲームのプロファイルが用意されている。これを手本にして、自分がよく使うコマンドを登録し、自分だけのプロファイルを作り出そう

**Information**
メーカー名：マイクロソフト
価格：オープンプライス（7,600円）
対応OS：Windows 98／2000／Me
接続端子：USB

## 比較レビュー　AoK拡張パックとDIABLO IIでの使用感





「Ages of Empires II 拡張パック 覇者たちの光[illegible]」は、SSCが得意とする戦略シミュレーション[illegible]複数のプロファイルが用意されている。ここでは「Age of Empires 2 Turbo Start」というプロファイルを紹介しよう。

このプロファイルの特徴は、ターボスタートというコマンドが用意されていること。このボタンをスタート直後に押すだけ、ディスプレイオプションの設定から[illegible]作成、[illegible]家を作る町の人の選択までがあっという間に完了する。これだけでも[illegible]。

「DIABLO II」のプロファイル（アメリカのマイクロソフトホームページでダウンロードが可能）では、1、2、3ボタンでF2からF5のスキルを選んでから右クリック[illegible]というコマンドが割り当てられている。このプロファイルにはアイテム使用のためのキーもあるので、キーボードがなくてもプレイに支障がないレベルにまで仕上がっているのだ。

マイクロソフトURL　http://www.microsoft.com/games/

## スポーツゲームのための本格的コントロールデバイス登場

コントロールデバイスによってゲームの面白さは何倍にもなる。それはレーシングゲームやフライトシミュレーターだけでなく、スポーツゲームも同じだ。

そこで、紹介したいのはこのコントロールデバイス。そう、セガ製の釣りコンだ。Dreamcast版の釣りコンを継承した作りになっていて、対応ソフトはパソコン版「ゲットバス」。発売は2001年春とのこと。

また、本格的なボードデバイス"スピーディ・クロスボード"が12月9日にトワイライトエクスプレスから発売される。コントロールデバイスのサイズは実際のスケートボードとほぼ同じ。スノーボードゲーム「スープリーム スノーボーディング」の体験版が付いてくる。これで9,800円とは安い。


写真はDreamcast版。パソコン版もこれとほぼ同じになるらしい。価格、対応OS、接続端子は未定


Windows 98／2000／Meに対応、接続端子はUSB。付属のハンドコントローラーには10個ものボタンがあり、特殊操作にも対応。100kgまでOKだそうだ

# ゲームパッド

*Fire Storm Dual Power Gamepad*

*SideWinder Gamepad Pro*

**最後のページを飾るのは、コントロールデバイスとしては最もポピュラーなゲームパッド。最近ではFFB対応のものや、アナログスティックを搭載したものも発売されるなど、ここにきて競争が激化している分野といえる。ここでは、各社から発売されている最新ゲームパッドを紹介しよう。**

## Fire Storm Dual Power Gamepad




"Fire Storm Dual Power Gamepad"はThrustmaster社製のゲームパッド。2本のアナログスティック、FFB対応と、非常に豪華な機能を搭載している。この製品の最大の特徴は、合計13個にも及ぶボタンが用意されており、それがすべて設定可能なことである。ボタン配置は右手の親指が当たる部分に四つ、左右の人差し指に四つ、中指にトリガーが二つとなっている。多少複雑な操作が要求されるゲームでも、これのみで操作できるはずだ。また、グリップ部分に限らず、全面にラバーコーティングされており、滑りにくくするなどの配慮がなされている点も見逃せない。各ボタンのクリック感も上々で、全体として非常に操作しやすい。どのゲームパッドを買うか迷っているのなら、取りあえずこれをお勧めしたい。

なお、同じ形状のアナログパッド"Dual Analog Gamepad"も発売されている。

**Information**
メーカー名：Thrustmaster社(ギルモ)
価格：オープンプライス（3,980~4,980円※）
対応OS：Windows 98／2000
接続端子：USB
※この製品に限り"メーカー希望小売価格"です。

## WingMan Rumblepad




ロジクールから発売されているゲームパッドがこの"WingMan Rumblepad"。2本のアナログスティックにFFB対応と、最近の流行となっている機能はしっかりとサポートされている。ボタンの方は八つと標準的な作りで、配置は右手親指に当たる部分に六つ、左右の人差し指にトリガーが二つとなっている。

このゲームパッドの最大の特徴は、右手の人差し指の部分に左右にスライドできるスロットルがあること。また、2本のアナログスティックの中央がくぼんでおり、少しだけスティックを倒すような操作がやりやすくなっている。逆にスティックを倒しっ放しにするような操作だと、スティックの外周を押し続けることになるため、少々疲れるかもしれない。フライトシミュレーターなど微妙な操作が要求されるゲームに向いているゲームパッドといえるだろう。

**Information**
メーカー名：ロジクール
価格：オープンプライス（4,972円）
対応OS：Windows 98／2000
接続端子：USB

## SideWinder Gamepad Pro




マイクロソフトはゲームパッドの分野でもさまざまな製品を発売している。ここでは、現在店頭で購入できるものの中から"SideWinder Gamepad Pro"を紹介しよう。

一見すると、方向キーとボタンが八つのみのゲームパッドにしか見えないが、これらのボタンは、方向キーの隣にあるシフトボタンを併用することで、もう一つのコマンドを設定することができる。つまり、16個のコマンドを出すことができるわけだ。方向キーも、通常の8方向のデジタル入力のほか、アナログモードに切り替えることもでき、アナログスティックを使っているかのような微妙な操作もできる。FFBには対応していないのが残念だが、多くの機能をシンプルにまとめたゲームパッドといえる。

**Information**
メーカー名：マイクロソフト
価格：オープンプライス（4,981円）
対応OS：Windows 98
接続端子：USB

**比較レビュー** HEAVY METALとFIFA2000での使用感


HEAVY METAL：F.A.K.K. 2



FIFA2000

[illegible]

MSN Gaming Zone 定点観測

# Gamer's BATTLE

AGE of EMPIRES II The CONQUERORS EXPANSION

## キャンペーンの攻略ポイントと追加マップの適切な戦術を解説

「Age of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光陰」が発売されて以来、MSN Gaming Zoneでは盛んに対戦が行われている。今回は、前号の攻略記事に引き続き、キャンペーンミッションの攻略ガイドをお届けする。また、開発元のEnsemble Studios社から公式にリリースされた追加マップの、効果的な戦術なども紹介しよう。

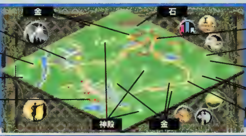
文／中島　歩

## アステカのキャンペーン“モクステマ”攻略ガイド

「Age of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光陰」(以下、拡張パック)のキャンペーン“モクステマ”は、中央アメリカの大国となったアステカ周辺が舞台となるシナリオだ。“アッティラ”や“エルシッド”などのほかのキャンペーンと比べて、Age of Empires Ⅱのゲームシステムをしっかり理解していないとクリアするのが難しい。

### シナリオ1　血の王国

サブ目的　：トラティルコ、テパネカ、ソチミルコの3国を倒す
メイン目的：ケツァルコアトルの四つの神殿を確保し、聖なる箱をそれぞれの神殿に納める




### サブ目的のクリア方法

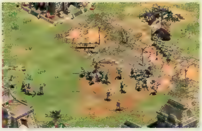
ゲームがスタートしたら、自陣営の北にある通路を壁でふさいでおこう。こうすることで、北のテパネカからの襲撃をある程度抑えることができるのだ。壁が設置できたら、町の人を30～35人ほど作成し、国力を高めることに努める。同時に時代の進化、テクノロジーの開発もしっかりと行う。その間、南より各国からの小部隊が送られてくるが、5～10ユニットの歩兵と、塔によって簡単に撃破できるはずだ。

序盤での注意点は、北から豹(ひょう)が襲ってくること。機織りのテクノロジーは開発済みだが、豹の攻撃に町の人がさらされると、全滅してしまう可能性もある。町の中心に駐留するなどして、町の人は1人も倒されないようにしたい。

マップ南西に位置しているトラティルコは、兵力がそれほど強くないため、最初の標的にするといい。トラティルコの部隊は軍兵のみで編成されているので、石弓射手、長剣剣士、スコーピオンで簡単に撃破可能だ。破城槌を3ユニット程度用意すれば、トラティルコの町の中心も容易に破壊できるだろう。

マップ北方に位置するテパネカは、陣地を壁で囲んで防御している。塔もあちこちに配置されているので、無計画に攻め込むと手痛い反撃を受けることになる。投石器を使って塔を破壊してから侵攻するのがベストだ。また、テパネカの領地には金が大量にある。今後の戦いに備えて、すべて確保しておこう。

最後は西の大国ソチミルコだ。ソチミルコの部隊は、射手、長剣剣士などでバランス良く編成されている。また、ソチミルコは資源も豊富に持っているので、長期戦、消耗戦となるのだけは避けたい。ソチミルコ陣営の南側には城があり、北側からの進入が比較的楽となる。ソチミルコの部隊と戦いつつ、育成所を一つずつ破壊していこう。



ソチミルコとの戦いは壮絶なものとなる。倒しても倒しても、敵ユニットが生産されてくるのだ。最初に敵軍の各種育成所を破壊するしかない

### メイン目的のクリア方法

四つの神殿のうち、二つは敵国の奥に位置している。敵国を倒さずに、神殿の近くまでユニットを移動させると、敵に神殿を破壊されてしまい、クリア不可能となってしまうので注意したい。周りに敵がいなくなってから、神殿に向かうようにしよう。

マップ中央部と、南方にある神殿は比較的楽に確保できる。ただし、中央部の神殿は敵の進軍ルートに近いため、序盤に確保してしまうと、神殿を防御するユニットを用意しなければならなくなる。

残りの二つは、テパネカ、ソチミルコを倒してから確保しよう。ソチミルコ近くの神殿は、川の向こう側にあり、船で渡る必要がある。岸辺には多くの豹が生息しているので注意。神殿を確保するためには、ユニットを近づけるだけでいい。そのユニットの種類は特に決められていないため、歩兵や射手でもOKだ。豹は20匹程度いるので、長剣剣士を5人以上向かわせるといいだろう。

神殿を占拠するときには、周囲に注意しよう。マップ上に豊富にある金をうまく確保すれば、射手をふんだんに使える



| Information | |
|---|---|
| 開発元 | ：Ensemble Studios社 |
| 発売元 | ：マイクロソフト株式会社 |
| 問い合わせ先 | ：マイクロソフト株式会社 03-5454-2300 |
| 価格 | ：オープン |
| 発売時期 | ：発売中 |

# GROUND

## シナリオ2 三国同盟

サブ目的1：同盟の親書をテスココとトラコパンの町に届ける
サブ目的2：雨の神トラロックの神殿にジャガーウォリアを連れていく
サブ目的3：裏切ったテスココとトラコパンを倒す
メイン目的：宿敵トラスカラを滅ぼす




### サブ目的1のクリア方法

このシナリオでは、スタート時に4ユニットのイーグルウォリアしか用意されていない。このユニットを使って、マップ上に表示された2国（テスココとトラコパン）の町の中心まで、親書を届けなければならないのだ。ゲーム開始時点でこの2国は同盟国となっているので、ミニマップで町の中心を探し出し、それらを移動先に指定すればたどり着けるだろう。

このマップは浅瀬と川が入り組んでいるので、最初はあまりあちこちに移動しない方がいい。敵となるトラスカラはマップ西方にあるので、特に西へは行かない方がいいだろう。

親書を2国に無事届けることができたら、町の人が与えられる。ここで自陣営を決定しなければならないのだが、凹凸のある地形がマップの大半を占めているので、町の中心を建てるポイントは限られている。お勧めのポイントは、マップの中央部から少し北西にある半島だ。同盟国に近い場所にも町の中心を建てることはできるが、サブ目的3を考慮すると、少し離れた位置に設置するのがベストだ。

### サブ目的2のクリア方法

テスココの町の近くに、橋によって隔てられた半島がある。この半島の中心に、雨の神トラロックの神殿が配置されている。この神殿はトラスカラの領土となっていて、門と塔によって守られている。従って、包囲攻撃育成所を近くに建てて、投石器で門と塔を破壊しよう。また、神殿の手前には、神の使いである“Son of Ornlu”がいる。見た目は通常の豹だが、かなり強い。しかし、こちらから仕掛けなければ攻撃してこないので、手を出さないようにしておこう。

神殿の中へジャガーウォリアを連れて行くと、神の祝福を受け、HPが400増加する。強力なユニットとなったジャガーウォリアを部隊の主力とすれば、今後の戦いが非常に楽になるだろう。ちなみに、この祝福は数の制限が無い。ゲーム中に表示される目的には10体となっているが、実際には10体以上のジャガーウォリアでも祝福を受けられる。10体目が神殿のエリアに侵入したときに祝福が発動するため、複数のユニットを同時に神殿に入れれば、すべてのユニットが祝福を授けられるのである。あらかじめ20体程度のジャガーウォリアを作成し、同時に神殿内へ移動させよう。

うまくいけば、20体程度のジャガーウォリアが祝福を受けられる。格段に強くなるので、1体でも多くのジャガーウォリアを連れて行こう。なお、神殿の手前にいるSon of Ornlu（赤丸）には手を出さないように



### メイン目的のクリア方法

トラスカラは資源豊かな土地に陣地を構えている。射手とイーグルウォリアをメインとした部隊編成なのだが、育成所の数が多いため、ユニットを継続的に補充できるのが最大の強みだ。よほどうまく戦わないと、自軍の資源が底を突いてしまいかねない。

そのため、育成所自体を真っ先に破壊してしまう戦法がお勧めだ。進路となる浅瀬に壁を設置し、爆破工作兵を敵の育成所に大量に送り込むのである。敵ユニットは投石器で撃破するといい。

トラスカラを敗北に導くためには、四つある町の中心をすべて破壊しなければならない。西側にある二つの町の中心の近くには、城が建設されているので要注意だ。また、トラスカラは川に大型ガレー船を出してくる。その際は、船で迎え撃とうとはせず、無視して、資源の消費を抑えた方がいい。

### サブ目的3のクリア方法

見事トラスカラを討ち滅ぼすと、今まで同盟を組んでいたテスココ、トラコパンが裏切り、モクステマと敵対するようになる。この2国はトラスカラよりも弱いのだが、同時に2国と敵対する上、トラスカラとの戦いで自軍が疲弊していることから、メイン目的よりも難易度は高くなるはずだ。2国のうち、比較的弱いテスココから倒していこう。トラスカラを倒すのに時間がかかっていると、この2国は、それだけ資源量を多く保有することとなる。爆破工作兵を大量に作成して、各種育成所と町の中心を狙い撃ちするのが、クリアへの最短距離だ。



テスココは羽飾射手のみで部隊を編成している。爆破工作兵で、いきなりテスココの町の中心を破壊してしまうのも、一つの手だ

# 公式追加マップの特徴と Zoneでのマルチプレイの状況

「Age of Empires」シリーズには、優れたマップエディターとシナリオエディターが付属しているので、だれでも簡単にオリジナルのマップやシナリオを作成することができる。実際にマップ制作に挑戦してみた人も少なくないはずだ。そんな中、拡張パック用の公式マップが、開発元であるEnsemble Studios社からリリースされた。以下に、この追加マップの特徴を解説する。また、MSN Gaming Zoneでの拡張パックの対戦状況も紹介しよう。

## マルチプレイを前提としたマップ構成

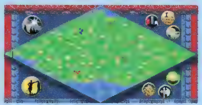
Ensemble Studios社のホームページからダウンロードできる公式追加マップは、「Age of Empires」シリーズのゲームデザイナーであるGreg Street氏によって作成されたもの。2週間ごとに新しいマップが追加される予定だ。原稿執筆時点でダウンロード可能だった計5種類のマップは、マルチプレイで使われることを目的として作成されているようで、その要素がマップの随所に垣間見られる。すでにMSN Gaming Zone(以下、Zone)では、これらのマップを使用した対戦が数多く行われていて、マップ自体の完成度の高さをうかがい知ることができるだろう。今回は、5種類のうち4種類のマップの特徴を紹介しよう。

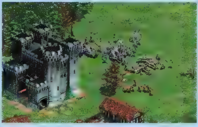
### ES@Capricious

標準マップの"アラビア"と同様に、平野がマップの大半を占めているのが特徴。しかし、平野の周縁に少量の海洋部を設けているため、アラビアとは多少異なる展開になる。

また、このマップでは、アラビアや"モンゴリア"よりも非常に多くの資源が用意されているので、大量のユニットによる大規模な戦いを楽しむことができる。資源に乏しいマップだと、だらけた消耗戦になってしまうことがしばしばあるのだ。資源をしっかりと確保して、それを有効活用したプレイヤーが勝つというダイナミックな面白さが、ES@Capriciousの魅力だと言えよう。豊富な資源を使って、多様な戦術を実行できるのもうれしい。

さらに、プレイが短時間で終了しやすいということも特徴の一つである。大規模な部隊での戦闘が行われやすいため、一度受け身になってしまうと、あっという間に壊滅させられてしまうのだ。マップサイズを大きめに設定したプレイがお勧めだ。





Capriciousでは、多くの資源が用意されているため、大規模な戦闘が楽しめる。資源に余裕があるからといって、数に頼る戦いをしても意味がない。きちんとした部隊編成を考えよう

### ES@Dingos

アラビアと並んで人気のある"大陸"を改良したようなマップが、ES@Dingosだ。序盤の食料確保によって、それ以降の展開が大きく変わってくる点が特徴と言える。

このマップでは、木の実、魚群はあまり用意されていない。その代わりに、羊の群れがあちこちに配置されているのだ。すでに定石パターンとなってきている通常の"序盤の食料確保と時代進化の手順"が、まったく違う流れで進んでいく。初めてプレイしたときだけでなく、毎回異なった展開になるはずだ。

マップ自体は"大陸"のように、陣地の周りが半島となっていて、進路がある程度決まっている。敵の侵攻を防御しやすいので、初心者でも遊びやすいのはうれしい点だ。その反面、裏小屋(敵陣地の背後にこっそりと育成所を設置して奇襲する戦術)など、奇抜な戦術が成功しやすいかもしれない。H2H(1on1)から2on2くらいまでの、比較的小人数でのマルチプレイに向いているマップだと言えよう。





Dingosでは、羊の確保の量によって、時代進化のスピードが決まってしまう。序盤による羊の奪い合いも面白い

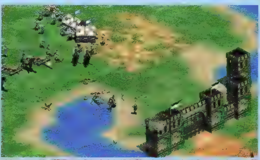
### ES@Moats

ES@Moatsでは、"アリーナ"のように、ゲーム開始時から陣地の周りを壁が囲んでいる。アリーナと異なる点は、実際の壁ではなく、小川で壁が形成されているところ。この天然の壁は、敵から破壊されないのが魅力だ。

地形には凹凸が無く、平原が広がっていて、資源も豊富に用意されている。陣地外での戦闘では、通常の戦術を使えるが、陣地を攻め込むとなると、やはりこのマップ独自の戦術が必要となるだろう。小川の外からは、遠投投石器や射手など遠距離攻撃ユニットを用いて、中にある施設やユニットを破壊していくといい。進路が限られているので、爆破工作兵はあまり有効に活用できない。

なお、このマップでは、対戦人数が増えると陣地間が非常に狭くなり、小川が配置されている価値が薄れてしまうため、小人数でのマルチプレイがお勧めだ。





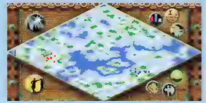
Moatsでは、画面のように出入り口を壁でふさいでしまうことによって、簡単に陣地を囲うことができる。自然の壁をうまく活用しよう

## ES@Team_Glaciers

マップ中央部を横断するように川が流れていて、東西南北に陣地が分かれている。チーム戦向けのマップだ。川だけでなく、マップ全体に小さな湖が散在していて、建物を建てるスペースがあまり無い。そのため、壁によって進路をふさぎにくく、一進一退の攻防が繰り広げられる。相手のユニット編成や攻撃パターンを先読みし、さらに防御が必要な地点や、攻撃を仕掛ける地点を見極めていくことが重要だ。

また、川には中州が数ヵ所あり、そこには資源が眠っている。この資源の奪い合いも面白い部分だ。全体的な資源量は少なめになっており、雪に覆われた大地ということもあって、特に木材の確保が難しいだろう。石材も少ないため、城を建てるためには、市場での取引によって石材を調達する必要があるかもしれない。

なお、このマップの真価は、大〜特大サイズで発揮される。小さなサイズでは、川がマップのほとんどを占めてしまうため、面白みに欠けてしまうのだ。





Glaciersは、平地があまり無いことに加え、氷に覆われている部分も多い。建物が密集した陣地に成りやすいため、爆破工作兵にはじゅうぶんに気を付けたい

## 追加マップの導入と利用方法

今回紹介した追加マップを遊ぶためには、ちょっとした手順が必要だ。マップのファイルはEnsemble Studios社のサイト(http://www.ensemblestudios.com/aoeiix/docs/rms.shtml)にアップロードされている。ここからファイルをダウンロードした後、以下のような手順で追加マップを導入しよう。

### ①マップファイルを解凍する

マップファイルは、ZIP形式によって圧縮されている。まずはこれをWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで任意のフォルダに解凍しよう。

### ②マップファイルをコピーする

解凍先のフォルダの中には、拡張子が"rms"となっているマップファイルが入っている。AoKをインストールしたフォルダの中にあるRandomフォルダ(デフォルトの設定であれば、C:¥Program Files¥Microsoft Games¥Age of Empires II¥Random)に、そのマップファイルをコピーしよう。

### ③ゲームを起動し、マップタイプでカスタムを選択する

ファイルがコピーできたら、ゲームを起動して、マップスタイルを"カスタム"に設定しよう。マップ種類の欄に"ES@〜"というマップ名が表示されれば、導入は完了だ。後は遊びたいマップを選択するだけでいい。

なお、マルチプレイでこれらの公式追加マップを利用する際には、参加するすべてのプレイヤーが公式追加マップを導入している必要があるので注意しよう。




マップスタイルをカスタムにしたときに、マップの種類が表示されれば、追加マップの導入はOKだ

## Zoneの対戦で人気があるマップとゲームタイプは？

現在、Zoneの日本語ロビー(http://jp.zone.com/conquerors/)では、拡張パックでの対戦が盛んに行われている。テレホーダイタイムが始まる午後11時以降には、ロビーが満員になって、入れないこともあるほどだ。初心者も多数参加しているため、初めてZoneでの対戦に挑戦しようと思っている人でも心配は不要である。ここでは、Zoneで人気のあるマップやゲームタイプを紹介していこう。

### アラビアマップに人気が集中

AoKのマルチプレイでよく使われていたアラビアは、拡張パックが発売されてからも、いまだに人気が衰えていない。その理由として、拡張パックが発売されてからまだ数ヵ月しか経過していないために、遊び慣れたマップで、新しい文明の特徴を研究しているのだと考えられる。拡張パックで追加された新文明には、従来の文明とは一味違った特徴を持っているものが多いからだろう。

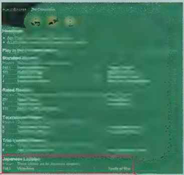
そのほかでは、"遊牧"や"深い森"がよくプレイされているようだ。遊牧は、拡張パックで追加された新マップで、ゲームスタート時に町の中心が配置されていない。従って、自分の陣地を自由に配置できるのが魅力だ。地理的に有利な場所へ素早く移動し、敵よりも先に陣地を設置するという面白さは、今までのマップには無かったものであり、そこがプレイヤーに受け入れられたのではないだろうか。

一方、深い森は、マップ全体が森に覆われているのが特徴だ。森は投石器で破壊可能なため、森を切り開いて進軍し、敵陣の裏側まで通路を作ってしまうなど、多彩な奇策を展開できるのが楽しい。大量に採取できる木材を市場で売り払い、金や石材をたくさん入手して使えるのも魅力だ。

### ゲームタイプはランダムマップが主流

拡張パックでは、三つのゲームタイプ(キングオブザヒル、民族の象徴の建造、民族の象徴の防衛)が追加されたが、Zoneのマルチプレイではあまり選択されていないようだ。標準のゲームタイプである"ランダムマップ"が選択されることがほとんどで、"チェックメイト"や"デスマッチ"も、日本語ロビーではあまり見掛けない。

Zoneの日本語ロビー以外では、2割程度の割合でランダムマップ以外のゲームが行われている。もしプレイしてみたいならば、英語でのチャットが不可欠となるが、"Uneasy Alliances" "Deathmatch Room1"などを訪れてみるのもいいだろう。






拡張パックの日本語ロビーは、いちばん下の"Japanese Lobbies"にある二つで、日本語フォントを使ったチャットができる

# Blizzard

**2000年10月18日に「DIABLO Ⅱ」日本語版が発売された。クエスト、モンスター、アイテム、スキルなど、すべてのテキストが日本語化されているので、英語が苦手なために購入を控えていた人には、まさにうってつけのタイトルである。今回は、ベースアイテムとマジックアイテムの効果の翻訳を中心に、日本語版について紹介する。** 文／川崎政一郎

## DIABLO Ⅱ日本語版の対訳表を公開

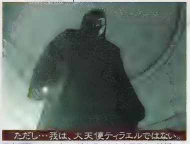
### 英語版のプレイヤーには アイテム名を英語で伝えるべし

「DIABLO Ⅱ」日本語版は、ムービーやNPCの会話の音声はそのままで、字幕だけが翻訳されている。従って、元の英語版の雰囲気は損なわれていない。すでに英語版をプレイしている人でも、クエストを含んだシナリオの奥深い内容まで楽しめるだろう。

英語版にはないそのほかの機能としては、日本語版のプレイヤー同士のマルチプレイに限り、ゲーム内で日本語によるチャットが可能となっている点が挙げられる。この機能によって、ローマ字チャットが苦手という人でも安心してプレイできるだろう。もともと、ゲームシステムを含めて敷居は高くないゲームなので、英語が苦手という理由で今まで敬遠していた人は、日本語版の発売を機会に購入してみてはいかがだろうか。

さて、日本語版の翻訳についてだが、当然のことながら、ベースアイテム名やマジックアイテムの効果なども含まれている。訳文は基本的にカタカナ表記か日本語訳になっており、英語版をプレイしていた人でも、カタカナ表記の場合はそのアイテムが何なのか、すんなり理解できるだろう。しかし、一部で使われている日本語訳の方は独特なので、人によっては違和感があるかもしれない。また、オプションでゲーム中の表記を英語と日本語に切り替えることができないため、英語版の相手とアイテムなどについて会話を交わすことが難しいという問題がある。英語版のプレイヤーは、日本語のチャットを読み取れないので、日本語版を持っている人は相手に対してアイテム名を英語で知らせる必要があるのだ。

今回は、ベースアイテムと、マジックアイテムのPREFIXとSUFFIXの対訳表を掲載する。この対訳表があれば、英語版の人とアイテムのやりとりを行う時に役立つはずである。また、日本語版を持っていないプレイヤーも、これらの翻訳を英語版と見比べてみるのも一興だ。なお、アイテムの性能などについては省略してあるので、アイテムの詳しいデータを知りたい場合は本誌10月号の特集記事を参照してほしい。



日本語版のムービーで流れるせりふを見ると、続編となる拡張パック「THE LORD OF DESTRUCTION」への伏線が張られているのがよく分かる。2001年の発売に向けて、バール（ディアブロの弟）の存在は確認しておこう







英語版と日本語版で同じアイテムを比べてみた。翻訳されたことで、名称の発音が大幅に変わるアイテムがあるので、チャットでアイテムの種類をどうしても伝えられない時は、トレードウインドウに表示させるのが確実だ

**Information**

| | |
|---|---|
| 開発元 | ：Blizzard Entertainment社 |
| 発売元 | ：株式会社カプコン |
| 問い合わせ先 | ：カプコンPCサポートセンター 052-760-0335 |
| 価格 | ：9,800円（英語版は8,800円） |

# from Far East

## ベースアイテムの対訳表

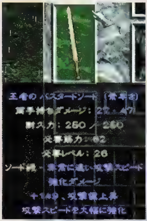
### Weapon一覧

| | 英語版 | 日本語版 |
|---|---|---|
| Axe | Hand Axe | ハンドアックス |
| | Axe | アックス |
| | Double Axe | ダブルアックス |
| | Military Pick | ミリタリー・ピック |
| | War Axe | ウォーアックス |
| | Large Axe | ラージアックス |
| | Broad Axe | ブロードアックス |
| | Battle Axe | バトルアックス |
| | Great Axe | グレートアックス |
| | Giant Axe | ジャイアントアックス |
| | Hatchet | ハチェット |
| | Cleaver | クリーヴァー |
| | Twin Axe | ツインアックス |
| | Crowbill | クロウビル |
| | Naga | ナーガ |
| | Miltary Axe | ミリタリーアックス |
| | Bearded Axe | 鉤付きアックス |
| | Tabar | テイバー |
| | Gothic Axe | ゴシックアックス |
| | Ancient Axe | 古代のアックス |
| Bow | Short Bow | ショートボウ |
| | Hunter's Bow | ハンターズ・ボウ |
| | Long Bow | ロングボウ |
| | Composite Bow | 複合ボウ |
| | Short Battle Bow | ショート・バトルボウ |
| | Long Battle Bow | ロング・バトルボウ |
| | Short War Bow | ショート・ウォーボウ |
| | Long War Bow | ロング・ウォーボウ |
| | Edge Bow | エッジ・ボウ |
| | Razor Bow | 剃刀の弓 |
| | Cedar Bow | シダーの弓 |
| | Double Bow | ダブルボウ |
| | Short Siege Bow | 短攻城弓 |
| | Large Siege Bow | 大攻城弓 |
| | Rune Bow | ルーン・ボウ |
| | Gothic Bow | ゴシック・ボウ |
| Crossbow | Light Crossbow | ライト・クロスボウ |
| | Crossbow | クロスボウ |
| | Heavy Crossbow | ヘヴィ・クロスボウ |
| | Repeating Crossbow | 連射クロスボウ |
| | Arbalest | アルバレスト |
| | Siege Crossbow | 攻城クロスボウ |
| | Ballista | バリスタ |
| | Chu-Ko-Nu | チュコヌ |
| Dagger | Dagger | ダガー |
| | Dirk | 短刀 |
| | Kris | クリース |
| | Blade | ブレイド |
| | Poignard | ポイグナード |
| | Rondel | ロンデル |
| | Cinquedeas | チンクエデア |
| | Stiletto | スティレット |
| Javelin | Javelin | ジャベリン |
| | Pilum | パイラム |
| | Short Spear | ショートスピア |
| | Glaive | グレイヴ |
| | Throwing Spear | 投げスピア |
| | War Javelin | ウォージャベリン |
| | Great Pilum | グレートパイラム |
| | Simbilan | シンビラン |
| | Spiculum | スピキュラム |
| | Harpoon | ハープーン |

| | 英語版 | 日本語版 |
|---|---|---|
| Throwing | Throwing Knife | 投げナイフ |
| | Throwing Axe | 投げアックス |
| | Balanced Knife | バランスナイフ |
| | Balanced Axe | バランスアックス |
| | Battle Dart | バトルダート |
| | Francisca | フランシスカ |
| | War Dart | ウォー・ダート |
| | Hurlbat | ハールバット |
| Mace | Club | クラブ |
| | Spiked Club | スパイク付きクラブ |
| | Mace | メイス |
| | Morning Star | モーニングスター |
| | Flail | フレイル |
| | War Hammer | ウォーハンマー |
| | Maul | モール |
| | Great Maul | グレートモール |
| | Cudgel | カジエル |
| | Barbed Club | 有刺クラブ |
| | Flanged Mace | フランジド・メイス |
| | Jagged Star | 鋸歯のスター |
| | Knout | むち |
| | Battle Hammer | バトルハンマー |
| | War Club | ウォー・クラブ |
| | Martel de Fer | マーテル・ドゥ・フェール |
| Scepter | Scepter | セプター |
| | Grand Scepter | グランドセプター |
| | War Scepter | ウォーセプター |
| | Rune Scepter | 新米のセプター |
| | Holy Water Sprinkler | 聖水スプリンクラー |
| | Divine Scepter | ディバイン・セプター |
| Pale Arm | Bardiche | バーダイク |
| | Voulge | バウルジ |
| | Scythe | 大鎌 |
| | Poleaxe | ポールアックス |
| | Halberd | ハルバード |
| | War Scythe | 戦争の大鎌 |
| | Lochaber Axe | ロッホアーバー・アックス |
| | Bill | 長鉾 |
| | Battle Scythe | 戦いの大鎌 |
| | Partizan | パルチザン |
| | Bec-de-Corbin | ベクドコービン |
| | Grim Scythe | 死の大鎌 |
| Spear | Spear | スピア |
| | Trident | トライデント |
| | Brandistock | ブランディストック |
| | Spetum | スペタム |
| | Pike | パイク |
| | War Spear | ウォー・スピアー |
| | Fuscina | フシナ |
| | War Fork | ウォー・フォーク |
| | Yari | 東洋の槍 |
| | Lance | ランス |
| Staff | Short Staff | ショート・スタッフ |
| | Long Staff | ロング・スタッフ |
| | Gnarled Staff | 節くれだったスタッフ |
| | Battle Staff | バトル・スタッフ |
| | War Staff | ウォー・スタッフ |
| | Jo Staff | ジョウのスタッフ |
| | Quarter Staff | クォータースタッフ |
| | Cedar Staff | シダーのスタッフ |
| | Gothic Staff | ゴシック・スタッフ |
| | Rune Staff | ルーン・スタッフ |

| | 英語版 | 日本語版 |
|---|---|---|
| Sword | Short Sword | ショート・ソード |
| | Scimitar | シミター |
| | Sabre | サーベル |
| | Falchion | ファルシオン |
| | Crystal Sword | クリスタルソード |
| | Broad Sword | ブロードソード |
| | Long Sword | ロングソード |
| | War Sword | ウォーソード |
| | Two-Handed Sword | 両手用ソード |
| | Claymore | クレイモア |
| | Giant Sword | ジャイアントソード |
| | Bastard Sword | バスタードソード |
| | Flamberge | フランベルジュ |
| | Great Sword | グレートソード |
| | Gladius | グラディウス |
| | Cutlass | カットラス |
| | Shamshir | シャムシール |
| | Tulwar | タルワール |
| | Dimensional Blade | ディメンショナル・ブレイド |
| | Battle Sword | バトルソード |
| | Rune Sword | ルーンソード |
| | Ancient Sword | 古代のソード |
| | Espadon | エスパンドン |
| | Dacian Falx | ダキアの鎌 |
| | Tusk Sword | タスク・ソード |
| | Gothic Sword | ゴシック・ソード |
| | Zweihander | ツヴァイハンダー |
| | Excutioner Sword | 処刑人のソード |
| Wand | Wand | ワンド |
| | Yew Wand | 木のワンド |
| | Bone Wand | ボーンワンド |
| | Grim Wand | グリムワンド |
| | Burnt Wand | 焦げたワンド |
| | Petrifiel Wand | 硬いワンド |
| | Tomb Wand | トゥームワンド |
| | Grave Wand | グレイブワンド |

□=通常のベースアイテム　□=上位のベースアイテム



武器の翻訳は、ほとんどがカタカナ表記になっている。通常のベースアイテムは、今までファンタジーRPGの世界に登場してきたものばかりなので、なじみ深い

注：Version1.03の段階では、LanceやHoly Water Sprinklerなど、一部のベースアイテムで出現しないものがあります

## Armor一覧

| | 英語版 | 日本語版 |
|---|---|---|
| Amor | Quilted Armor | キルトのアーマー |
| | Leather Armor | レザーアーマー |
| | Hard Leather Armor | ハードレザー・アーマー |
| | Studded Leather Armor | 鋲付き革アーマー |
| | Ring Mail | リングメイル |
| | Scale Mail | スケールメイル |
| | Chain Mail | チェーンメイル |
| | Breast Plate | ブレストプレート |
| | Splint Mail | スプリントメイル |
| | Plate Mail | プレートメイル |
| | Field Plate | フィールドプレート |
| | Gothic Plate | ゴシックプレート |
| | Light Plate | ライト・プレート |
| | Full Plate Mail | フルプレートメイル |
| | Ancient Armor | 古代のアーマー |
| | Ghost Armor | ゴーストアーマー |
| | Serpentskil Armor | 蛇皮のアーマー |
| | Demonhide Armor | 魔獣の皮のアーマー |
| | Trellised Armor | 格子のアーマー |
| | Linked Mail | リンクト・メイル |
| | Tigulated Mail | ティギュレート・メイル |
| | Mesh Armor | メッシュアーマー |
| | Cuirass | クウィラス |
| | Russet Armor | ラセットアーマー |
| | Templar Coat | 聖堂騎士のコート |
| | Sharktooth Armor | 鮫の歯のアーマー |
| | Embossed Plate | エンボスのプレート |
| | Mage Plate | 魔導師のプレート |
| | Chaos Armor | 混沌のアーマー |
| | Ornate Armor | 装飾のプレート |

| | 英語版 | 日本語版 |
|---|---|---|
| Belt | Sash | サッシュ |
| | Light Belt | ライトベルト |
| | Belt | ベルト |
| | Heavy Belt | ヘヴィベルト |
| | Plated Belt | プレートベルト |
| | Demonhide Sash | 魔獣の皮のサッシュ |
| | Sharkskin Belt | 鮫皮ベルト |
| | Mesh Belt | メッシュベルト |
| | Battle Belt | バトルベルト |
| | War Belt | ウォーベルト |
| Boots | Boots | ブーツ |
| | Heavy Boots | ヘヴィブーツ |
| | Chain Boots | チェーンブーツ |
| | Light Plated Boots | ライトレートブーツ |
| | Greaves | グリーヴ |
| | Demonhide Boots | 魔獣の皮のブーツ |
| | Sharkskin Boots | 鮫皮ブーツ |
| | Mesh Boots | メッシュブーツ |
| | Battle Boots | バトルブーツ |
| | War Boots | ウォーブーツ |
| Gloves | Leather Gloves | レザーグローブ |
| | Heavy Gloves | ヘヴィグローブ |
| | Chain Gloves | チェーングローブ |
| | Light Gauntlets | ライトガントレット |
| | Gauntlets | ガントレット |
| | Demonhide Gloves | 魔獣の皮のグローブ |
| | Sharkskin Gloves | 鮫皮グローブ |
| | Heavy Bracers | 重い弓籠手 |
| | Battle Gauntlets | バトル・ガントレット |
| | War Gauntlets | ウォー・ガントレット |

| | 英語版 | 日本語版 |
|---|---|---|
| Helm | Cap | キャップ |
| | Skull Cap | スカルキャップ |
| | Helm | ヘルム |
| | Full Helm | フル・ヘルム |
| | Mask | マスク |
| | Bone Helm | ボーンヘルム |
| | Great Helm | グレイト・ヘルム |
| | Crown | 冠 |
| | War Hat | ウォー・ハット |
| | Sallet | サレット |
| | Casque | カスク |
| | Basinet | バシネット |
| | Death Mask | デスマスク |
| | Grim Helm | グリムヘルム |
| | Winged Helm | ウイングドヘルム |
| | Grand Crown | 大いなる冠 |
| Shield | Buckler | バックラー |
| | Small Shield | スモールシールド |
| | Large Shield | ラージシールド |
| | Spiked Shield | スパイクシイールド |
| | Kite Shield | カイトシールド |
| | Bone Shield | ボーンシールド |
| | Tower Shield | タワーシールド |
| | Gothic Shield | ゴシックシールド |
| | Defender | ディフェンダー |
| | Round Shield | ラウンドシールド |
| | Scutum | スキュータム |
| | Barbed Shield | 有刺シールド |
| | Dragon Shield | ドラゴンシールド |
| | Grim Shield | グリムシールド |
| | Pavise | パバイス |
| | Ancient Shield | 古代のシールド |

□＝通常のベースアイテム　□＝上位のベースアイテム



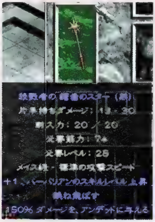

マジックアイテムの命名の仕組みは"PREFIX"+"ベースアイテム名"+"SUFFIX"で、日本語版でも変更されていない。このアイテムを英語版で表示すると"Holy"+"Full Plate Mail"+"of Mammoth"になる




武器と同様に、防具の通常のベースアイテムもカタカナ表記のものが多く、比較的分かりやすい。ただし、このようにカタカナ表記と日本語訳が混在すると、混乱を招く恐れがある。思い切って、すべてカタカナ表記で統一した方が良かったのでは？




もともと防具の上位ベースアイテムは、今までのファンタジーRPGにあまり登場しなかったものが多い。英語名だと、実物とイメージが結び付かない人も中にはいるだろうが、これならどうだ！ たとえ小学生でも分かるはず？



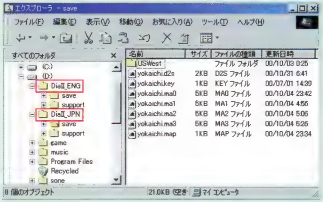

画数の多い文字が見にくいのは残念だ。日本語訳に使われている漢字はかなり難解なものもある

## 二つのバージョンを同時にインストールする方法

DIABLO Ⅱ日本語版の発売を待ちきれずに、英語版を購入した人は多いはずだ。そして、英語版を持っていながら日本語版を購入した人もいるだろう。そういった人は、ハードディスクの容量に余裕があれば、両方のバージョンをインストールしておきたいところである。ただし、実際のところ、すでにどちらかのバージョンが入った状態で別のバージョンを普通にインストールしようとしても、システムの関係上キャンセルされてしまうのだ（一度アンインストールしてしまえば、もう片方のバージョンはインストールできる）。

そこで、両方のバージョンを同じシステムにインストールするTipsを紹介しよう。まず、最初にインストールしたDIABLO Ⅱのフォルダ名（デフォルトでは"C:¥Program Files¥Diablo Ⅱ"）をメモしておく。そして、このフォルダ名を一時的に別の名前に変更してしまうのだ。こうすることによって、もう片方のバージョンを問題なくインストールすることができる。インストール後に、先ほど変更したフォルダ名を元に戻せば作業は完了で、両バージョンのショートカットを作っておくと、いつでも好きな方で起動できるのだ。

なお、セーブデータの移動を行えば、二つのバージョンでオープンキャラクターを共有することができる（セーブデータの移動方法は本誌10月号のp.105参照）。




別のバージョンをインストールする際には、このようにフォルダ名を変更しておくといい。Windowsの基本的な知識があれば、それほど難しくはないが、個人の責任において作業しよう

# PREFIX／SUFFIXの対訳表

## PREFIX一覧

| | 英語版 | 日本語版 |
|---|---|---|
| 防御力 | Sturdy | 頑丈なる |
| | Strong | 強さ |
| | Glorious | 栄光の |
| | Blessed | 祝福されし |
| | Saintly | 聖者の |
| | Holy | 聖なる |
| ダメージ | Jagged | 鋸歯の |
| | Deadly | 死を呼ぶ |
| | Vicious | 悪意の |
| | Brutal | 残忍なる |
| | Massive | 剛腕の |
| | Savage | 野蛮なる |
| | Merciless | 冷酷なる |
| 命中精度 | Bronze | 青銅の |
| | Iron | 鉄の |
| | Steel | 鋼の |
| | Silver | 銀の |
| | Gold | 黄金の |
| | Platinum | プラチナの |
| | Meteoric | 流星の |

| | 英語版 | 日本語版 |
|---|---|---|
| ダメージと命中精度 | Sharp | 鋭利なる |
| | Fine | 精巧なる |
| | Warrior's | 戦士の |
| | Soldier's | 兵士の |
| | Knight's | 騎士の |
| | Lord's | 領主の |
| | King's | 王者の |
| 敵からのダメージ軽減 | Devious | 不正の |
| | Fortified | 強固なる |
| マナ | Lizard's | 蜥蜴の |
| | Snake's | 蛇の |
| | Serpent's | 大蛇の |
| | Drake's | ドレイクの |
| | Dragon's | ドラゴンの |
| | Wyrm's | ワームの |
| スキル | Fletcher's | 矢羽職人の |
| | Archer's | アーチャーの |
| | Monk's | モンクの |
| | Priest's | 聖職者の |
| | Summoner's | 召喚術師の |
| | Necromancer's | ネクロマンサーの |
| | Angel's | 天使の |
| | Arch-Angel's | 大天使の |
| | Slayer's | 殺戮者の |
| | Berserker's | 狂戦士の |

| | 英語版 | 日本語版 |
|---|---|---|
| 視界 | Glimmering | きらめく |
| | Glowing | 光る |
| 抵抗力 | Prismatic | 虹色の |
| | Azure | 蒼き |
| | Lapis | ラピスの |
| | Cobalt | コバルトの |
| | Sapphire | サファイアの |
| | Crimson | 深紅の |
| | Burgundy | 赤紫の |
| | Garnet | ガーネットの |
| | Ruby | ルビーの |
| | Ocher | オーカーの |
| | Tangerine | 赤橙色の |
| | Coral | 珊瑚色の |
| | Amber | 琥珀の |
| | Beryl | 薄青の |
| | Jade | 翡翠の |
| | Viridian | 深緑の |
| | Emerald | エメラルドの |
| その他 | Triumphant | 凱歌の |
| | Vulpine | 反骨の |
| | Tireless | 疲れ知らずの |
| | Rugged | 強健の |
| | Howling | 咆吼する |
| | Fortuitous | 幸運の |

## SUFFIX一覧

| | 英語版 | 日本語版 |
|---|---|---|
| 敵からのダメージ軽減 | of Health | (生命力) |
| | of Protection | (守備) |
| | of Absorption | (吸収) |
| | of Life | (生命) |
| | of Warding | (防護) |
| | of the Sentinel | (歩哨) |
| | of Guarding | (防衛) |
| | of Negation | (無効化) |
| 追加ダメージ | of Craftmanship | (精妙) |
| | of Quality | (上質) |
| | of Maiming | (傷害) |
| | of Gore | (残虐) |
| | of Carnage | (殺戮) |
| | of Slaughter | (虐殺) |
| | of Worth | (価値) |
| | of Measure | (保証) |
| | of Excellence | (卓越) |
| | of Performance | (高性能) |
| 特殊追加ダメージ | of Frost | (霜) |
| | of the Glacier | (氷河) |
| | of Flame | (炎) |
| | of Fire | (火) |
| | of Burning | (灼熱) |
| | of Shock | (衝撃) |
| | of Lightning | (稲妻) |
| | of Thunder | (雷撃) |
| | of Blight | (疫病) |
| | of Venom | (毒) |
| | of Pestilence | (悪疫) |

| | 英語版 | 日本語版 |
|---|---|---|
| Strength | of Strength | (腕力) |
| | of Might | (強さ) |
| | of the Ox | (雄牛) |
| | of the Giant | (巨人) |
| | of the Titan | (ティーターン) |
| Dexterity | of Dexterity | (敏捷) |
| | of Skill | (技) |
| | of Accuracy | (的確) |
| | of Precision | (精度) |
| | of Perfection | (完璧) |
| ライフ | of Life | (生命) |
| | of the Jackal | (ジャッカル) |
| | of the Fox | (狐) |
| | of the Wolf | (狼) |
| | of the Tiger | (虎) |
| | of the Mammoth | (マンモス) |
| | of the Colossus | (コロッサス) |
| マナ | of Energy | (エネルギー) |
| | of the Mind | (精神) |
| | of Brilliance | (俊才) |
| | of Sorcery | (魔道) |
| | of Wizardry | (魔術) |
| 攻撃速度 | of Readiness | (快速) |
| | of Alacrity | (機敏) |
| | of Swiftness | (俊敏) |
| | of Quickness | (素早さ) |
| 移動速度 | of Pacing | (健脚) |
| | of Haste | (迅速) |
| | of Speed | (スピード) |

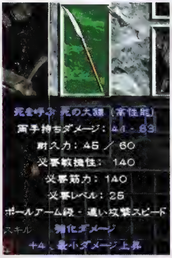
| | 英語版 | 日本語版 |
|---|---|---|
| 詠唱速度 | of the Apprentice | (学徒) |
| | of the Magus | (司祭) |
| 盾のブロック率 | of Blocking | (ブロック) |
| | of Deflecting | (受け流し) |
| 体勢回復 | of Balance | (バランス) |
| | of Stability | (安定) |
| ライフ回復 | of Regeneration | (活力回復) |
| | of Regrowth | (再生) |
| 抵抗力関連 | of Defiance | (不屈) |
| | of Amelioration | (向上) |
| | of Remedy | (治療) |
| | of Thawing | (解氷) |
| ライフ吸収 | of the Leech | (ヒル) |
| | of the Locust | (バッタ) |
| マナ吸収 | of the Bat | (蝙蝠) |
| | of the Vampire | (吸血鬼) |
| 視界 | of Light | (光輝) |
| | of Radiance | (光) |
| | of the Sun | (太陽) |
| 装備条件軽減 | of Simplicity | (簡便) |
| | of Ease | (容易) |
| その他 | of Piercing | (貫通) |
| | of Bashing | (強打) |
| | of Puncturing | (穿刺) |
| | of Thorns | (棘) |
| | of Spikes | (スパイク) |
| | of Vileness | (堕落) |
| | of Greed | (貪欲) |
| | of Wealth | (富裕) |
| | of Chance | (好機) |
| | of Fortune | (幸運) |
| | of the Bear | (熊) |

## Version1.04のパッチで Lanceなどが初登場

本誌が発売されているころには明らかになっているはずだが、11月中にDIABLO Ⅱ のVersion1.04のパッチが公開される予定である。主な変更点としては、今までバグで出現しなかったベースアイテムの"Lance" "Grim Helm" "Holy Water Sprinkler"が、ようやくゲームに登場するということだ。中でもLanceは、公式ホームページのデータ集"The Chaos Sanctuary"によると、すべての武器の中で最大の攻撃力を持っているので、間違いなく注目されるだろう。

しかし、Lanceは振る速度がとても遅い武器で、使いこなすのが難しいはずである。従って、Barbarianの"Whirlwind" "Leap Attack"、またはAmazonの"Jab" "Fend"といった、武器の速度に関係なく効果を発揮するスキルと併用すれば、相性が良いだろう。

ただし、Lanceを使いこなすには、大抵のキャラクターにおいて、スキルポイントなどの大幅な改造が必要になる。すでに成長しているBarbarianの場合、新たにSpear Masteryに対して20ポイント振り込むのは事実上不可能なので、思い切ってキャラクターを新規に作成した方が良いかもしれない。




こういった日本語訳を見て、深刻に受け取らずに笑い飛ばせるようであれば、日本語版は間違いなく楽しめる。筆者もひととおりプレイしたが、さまざまな名訳にしびれまくり、マウスを持つ手が震えて時折ゲームを中断せざるを得なかった

# Norrathの

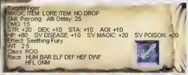
**早いもので、拡張パックの第2弾となる「THE SCARS OF VELIOUS」の発売が間近に迫っている。次号からは、この拡張パックの情報を数ヵ月にわたってお届けする予定だが、今回は最近のパッチで加わったエピッククエストの概要と、作成できるアイテムが大幅に増えた鍛冶の仕組みについて解説しておこう。**　文／安井　勉、下村隆善



## 夢のような武器が手に入るエピッククエストが登場

**9月中旬のパッチによる更新で、各職業専用の究極の武器が得られるクエストが導入された。エピッククエスト（叙事詩的なクエスト）と呼ばれることから分かるように、そのストーリーの背景はNorrathの神々さえ関与する、壮大な内容となっている。最後には、すさまじい性能とユニークな外観を持った武器が手に入るため、EQプレイヤーの熱い視線を集めているのだ。**




Ragebringer
MAGIC ITEM LORE ITEM NO DROP
Skill: Piercing Atk Delay: 25
DMG: 15
STR: +20 DEX: +10 STA: +10 AGI: +10
HP: +80 SV DISEASE: +10 SV MAGIC: +20 SV POISON: +20
Effect: Seething Fury
WT: 2.5
Class: ROG
Race: HUM BAR ELF DEF HEF DWF HFL GNM



### さまざまな試練が課せられるエピッククエストとは？

EQのプレイヤーなら一度は耳にしたことがあると思うが、PALには“Fiery Avenger”という炎の剣が得られる壮大なクエストが存在する。ほかにも“Ghoul Bane”や“Soul Fire”といった聖騎士のイメージを象徴するような専用武器が多数用意されており、こうした専用武器の存在は、基本的に多くの賛同を得た。ただ、その一方で、PAL以外の職業のプレイヤーから「自分たちの職業にも専用武器が欲しい」という不満の声も上がっており、それを受ける形で導入されたのが、今回のエピッククエストである。

エピッククエストは各職業ごとにまったく異なるものが用意されていて、それぞれ、その職業専用の強力な武器を報酬として得ることができる（PALにもFiery Avengerのアップグレード版が用意されている）。ストーリー的にも大変面白いのだが、ここではWARの例を簡単に紹介しよう。あくまで導入部に過ぎないが、壮大な雰囲気はじゅうぶん伝わるのではないかと思う。

とある歴史家の話によれば、はるか昔、戦いの神Rallos Zekはほかの神々と戦うための勇敢な戦士を探し求めていた。その時、Rallos Zekの目に留まったのは、Sutengという、屈強だが生意気なOgreであった。Rallos Zekは彼が部下としてふさわしい戦士であるかどうかを試すために、2本の魔法の剣を与えて軍隊を率いるよう命じた。Sutengはうやうやしく剣を受け取り、仲間のOgreたちを集め遠征へと出掛けた。魔法の剣の力は素晴らしく、Sutengは鬼神のごとく戦ったが、その力に酔いしれ、あろうことか味方のOgreたちをも手にかけてしまったのである。Rallos Zekは剣を取り上げ彼を処刑すると、生き残ったOgreの一族に剣の鞘を渡し、ある使命を与えた。もしも再びこの剣を欲する戦士が現れたならば、それにふさわしい人物であるかを確かめるため、試練を与えよと……。

このストーリーから想像できるように、実際のクエストの過程ではさまざまな試練が待ち受けている。数十人規模の冒険者の助けが必要となる戦いがあったり、非常に稀少なマジックアイテムなどが要求されたりといった具合で、遂行には相当の熱意と努力が必要だ。ちなみに、WARの例を挙げると、クエストに必要なアイテムの一つとして、Lord NagafenやLady Voxなどから得られるドラゴンのうろこ（Scale）が要求される。

あまりの難易度に悲鳴を上げているプレイヤーも多いと思うが、冒険に出掛ける良いきっかけとなっているのも確かだ。筆者の周囲でも、このクエストのためにNorrathの各地を駆け回る冒険者が続出しており、悲喜こもごものエピソードを生み出している。エピッククエストに挑戦している読者の皆さんの健闘を、心からお祈りする次第である。

# 街角から

EVERQUEST定点観測

## 作成できる武器や防具が大幅に増加した鍛冶（Blacksmith）スキル

**生産スキル改善の一環として、エピッククエストの導入とほぼ同じ時期に、鍛冶（Blacksmith）に大きな変更が加えられた。新たに作成できる武器や防具は非常にバラエティーに富んでいるので、まずは全体についての解説をしておこう。さらに詳しく知りたい人は、p.116～117の体験記も参照してほしい。**

### 色を染めることも可能な新たなプレートが追加

Norrathの世界で販売されている防具は、布（Cloth）／皮（Leather）／チェイン（Chain）／プレート（Plate）の4タイプがある。これに対し、鍛冶（Blacksmith）のスキルによって作成できる防具には、バンデッド（Banded）と呼ばれるものしかなかった。このバンデッドはチェインの上位版に当たり、比較的低コストであったため、サーバー稼動初期には高い人気を博していた。しかしながら、マジックアイテムの防具が冒険者の間で豊富に流通するようになり、最近では需要が激減してしまっている（当然ながら、鍛冶のスキルを極めようというプレイヤーも減ってしまった）。

このような事態を改善すべく、今回の修正が行われたわけだが、その柱の一つとなるのが高品質なプレート（Fine Plate）の追加である。これは市販のプレートよりも若干性能が良く、低コストで生産できる。さらに面白いことに、色を染めることも可能になっているのだ。ベースとなるカラーだけで7色もあり、中にはその濃淡を変えられる色も存在する（表とサンプルの画像を参照）。異世界やKunark大陸で得られる職業別の専用防具とマッチする色も少なくないので、コーディネートに活用してみてはいかがだろうか。

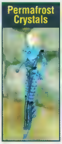
### 種族の違いが反映された文化別鍛冶

前述した高品質のプレートは、いわば基本レパートリーの追加である。これとはまったく別の要素として、文化別鍛冶（Cultural Smithing）と呼ばれる種族独自の鍛冶製品が新たに追加された。これは、Norrathの世界で生活を営む、さまざまな種族の文化や歴史の違いを反映させようという、意欲的な試みである。

執筆時点ではまだ整備中のものもあるが、基本的には各種族ごとに鍛冶のスキルで作成できる武器や防具が複数追加されている。大きな特徴は2点あり、まず一つ目は文化の違いによる装備制限である。分かりやすい例を示すと、High Elfが作成した防具はHigh Elf／Wood Elf／Half Elfのみ着用可能となっており、敵対関係にあるDark Elfは同じサイズにもかかわらず除外されている。逆に、Dark Elfが作った防具は、Dark ElfとHalf Elfのみが着用できるといった具合だ。

もう一つの大きな特徴は、魔力を付与した製品も作成できるという点だ。文化鍛冶の製品の多くは、Normal／Enchanted／Imbuedという三つのバリエーションを持っている（うわさでは、Enchanted Imbuedというさらに上位のバリエーションもあるらしい）。後者の二つは、呪文によって材料をEnchant（魔力付与）あるいはImbue（強化）することで出来上がる仕組みになっており、ステータスや耐性が上昇する優れた品が生産できる。難易度が非常に高いため、その全容は明らかになっていないが、専業魔法使いでも装備可能なチェインの防具など、魅力的な製品が存在することが現在までに判明している。





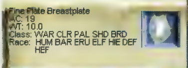


7種のベースカラー

| カラー | 名称 |
|---|---|
| イエロー | Jack o' Lantern Fungus |
| オレンジ | Russet Oxide |
| グリーン | Evergreen Leaves |
| ブラウン | Iron Oxide |
| ブラック | Charcoal |
| ブルー | Permafrost Crystals |
| レッド | Sarcoscypha Fungus |

Classの省略記号

| Class名 | 省略記号 |
|---|---|
| Bard | BRD |
| Cleric | CLR |
| Druid | DRU |
| Enchanter | ENC |
| Magician | MAG |
| Monk | MNK |
| Necromancer | NEC |
| Paladin | PAL |
| Ranger | RNG |
| Rogue | ROG |
| Shadow Knight | SHD |
| Shaman | SHM |
| Warrior | WAR |
| Wizard | WIZ |




[illegible]のプレート[illegible]あ[illegible]




[illegible]



[illegible]防具は種族[illegible]の場合は濃[illegible]胸以外の部位[illegible]ーマーを[illegible]しているが、微[illegible]な色の[illegible]ディネイトとなっているのかもしい[illegible]

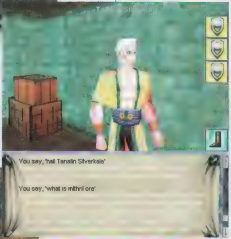
# High Elfが挑む文化別鍛冶体験記

**本来の鍛冶の仕事は、金属を溶かす高熱のために足を焼かれたり、打ち付けや切断などの加工の工程でけがをしたり、金属の純度を上げるための薬品で肌が痛んだりと、EQでのHigh Elfの美しいイメージとは縁遠い。しかし、多くのファンタジー小説ではElfによって作られた優れた魔法のよろいが登場する。そんな訳で、ひそかに鍛冶スキルを上げていたHigh Elf のキャラクターを使って、新たに導入された文化別鍛冶製品の作成に挑戦してみることにした。**

## 文化別鍛冶製品のレシピを探る

High Elfの故郷であるFelwitheには本来、鍛冶の施設であるForgeがなかった。当然、鍛冶に必要となるOreやMoldなどを販売するNPCもいなかったわけだが、文化別鍛冶という新たな要素の導入と同時に、この点にも変更が加えられていると想像できる。まずは、Felwithe内のNPCを一人残らず調べるところから、筆者の文化別鍛冶への挑戦は始まった。

Forgeは、銀行前の武器防具屋ですぐに発見することができた。Koada'Dal Forgeという名の特別なForgeで、見た目は普通のものと変わらないが、文化別鍛冶製品以外の作成には使うことができない。通常の鍛冶を行うと材料を失ってしまうので、注意が必要だ。




…n S… 材の順… 手が難し… のがお勧め

販売されているアイテムの調査を兼ね、NPCに声をかけてヒントを探っていくことにする。High Elf向け鍛冶製品の素材であるMithrilは、銀行の裏にあるSHOP of ALL HOLOSの2階でTanalin Silverkaleという NPCが売っていた。大小さまざまな金属の塊のほかに、よろいの型なども売られている。通常の生産スキルにあるようなレシピは見当たらないが、このNPCにMithril Oreについて質問したところ、Mithrilを冷却するための液体としてMorning Dew(朝露)が必要なことや、Folded Mithril Sheetを打ち直すためにはElven Smithy Hammerを使うことが分かった。Enchanted Small Bricks of Mithrilを使うこともできると言われるが(SmallはLargeの間違いであることが後日判明した)、あまり詳しいことは教えてもらえなかった。

続いて、Mithril Chainmailについても尋ねてみたところ、専業の魔法使いでも装備できるほど軽いということや、Mithril Rings(部位によって数が異なる)やSilk Swatch、Moonlight Temperなどが必要となることを教えてもらうことができた。ただし、ここで聞き出した製造方法は、あまり具体的なものとは言えない。Mithril RingやMoonlight Temperの素材、Morning Dewとは何かということが、さっぱり分からないのだ。Moonlight Temperについては、酒場にいるNPCからその材料らしきアイテムに関する情報を得ることができる。しかし、彼女の言っていることは詩文のようで意味が分かりづらく、そのなぞを解かない限り先には進めない。

## 意外と手こずる材料集め

Moonlight Temperについて語るのが酒場の店員であることから、醸造(Brewing)に関連すると想像できる。その材料については、したたり落ちる露、黄昏時に渦巻く霧、二晩の月夜という抽象的な情報しかない。露に関しては、朝(morning)を連想させる言葉の並びが気になる(実際にはMorning Dew、Swirl Mist、2個のEssence of Moonlightを意味している)。

Morning DewはMithril Ringの作成にも必要となるが、Felwithe周辺のNPCの商品リストには存在しない。その後、ほかのプレイヤーからの情報や度重なる試行錯誤から、Morning DewはLesser FaydarkでForageスキルによって得られ、Swirl MistはNajena

Moonlight Temper作成のヒントをくれるNPC、Wela Muselenderは酒場にいる。キーワードを示す括弧もなく、詩文の体裁をとっており、レシピを探るのには連想ゲームを強いられる






…、画面はHigh Elfの例である

のMist ElementalまたはSteamfont MountainsのSteam Elemntalから、Essence of MoonlightはCastle Mistmooreに夜間だけ出現する吸血鬼タイプのモンスターから手に入ることが判明した。

モンスターから得られるアイテムはともかくとして、High ElfにはForageのスキルがないのが困りものだ。知り合いのHalfling(Forageスキル200の強者)に依頼したところ、Morning Dewは60分から90分に1個のペースで手に入れることができた。Moonlight Temperの作成にも必要なため、多めにForageしておいてもらうことにする(ちなみに、Morning Dewは持ち歩いていても、飲んでしまうことはない)。

Steamfont MountainsとCastle Mistmooreでは、/auctionで買い取りの意思をほかの冒険者に示しながら、狩りを続けた。目的のアイテムが得られる確率はかなり低く、数時間で1個取れれば上出来という程度であった。プレイヤーからEssence of Moonlightを買い取る場合、筆者のプレイするサーバーでは1個につき50pp程度が相場となっている。Swirl Mistについては、対象となるモンスターのレベルが低く、それなりに安く購入することができた。

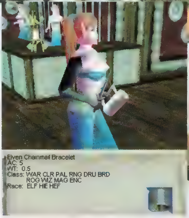
結局、文化別鍛冶を何回か試せる程度まで材料を集めるために、1週間のプレイ時間をまるごと割かなければならなかった。文化別鍛冶の熟練者を目指すプレイヤーには、かなりの覚悟と忍耐強さが必要となることだろう。

## いよいよ作成に着手 さらに高度なEnchantedのよろいにも挑戦

取りあえずの目標は、Mithril Chainの作成だ。Mithril Ringsを作るところから始める場合、必要な材料はLarge Brick of Mithril／File／Morning DewとElven Smithy Hammerだ。鍛冶で作成するFileとForageで得るMorning Dewを除けば、すべてFelwithe内で購入できる。

必要となるMithril Ringsの数は、作成するよろいの部位によって異なる。TunicやLeggingなどの大きな部位の場合は三つ必要だが、VeilやBraceletなどは一つで足りる。材料の数にも限りがあるし、最初は小さなBracerに挑戦することにした。Mithril Ringsの作成は難易度が低いのだが、Mithril Chain Braceletの作成は、Banded Armor作成で鍛えた鍛冶スキルをもってしても緊張を強いられる高度なものだ。しかし、手順に従って進めると、意外にあっさりと完成させることができた。うわさどおり、Chainの外観でありながら、専業魔法使いでも装備できることが判明したのである。

さらに、Enchanted Large Brick Oreを使うと、ステータス上昇などの効果が得られるEnchanted Mithril Chainmailが作成できるという情報が、鍛治仲間から飛び込んできた。MithrilをEnchantする魔法はレベル49以上のENCが唱えることが可能で、触媒にBlue Diamondという宝石を必要とする。Blue Diamond自体が異世界や高レベルダンジョンでしか得られない貴重なアイテムで、NPCの買い取り価格でも200ppを超える代物である。一つの部位につき、総額1000pp近くのアイテムを費やすとなれば、Enchanted Mithril Chainmailはだれもが気軽に挑戦できるものではない。"COMBINE"ボタンに震えるマウスカーソルを合わせつつ、思いきってクリックしてみたところ、何とか作成に成功することができた。でも、肝心のマジックアイテムとしての性能は、がっかり一歩手前というところだろうか。




手首の部分に装備されているのが、Elven Chainmail Braceletだ。専業魔法使いでも使えるChainmailで、ちょっと緑掛かった色が特徴である(ただし、Robeを着ると見えなくなるが……)

### 文化別鍛冶製品の作成手順 (Enchanted Elven Chainmail Bracelet)

#### Moonlight Temperの作成

Moonlight Temperの作成には醸造の施設を使うのだが、醸造スキル自体は関係ないかもしれない。何度か作成したが、必ず成功した。




#### Enchanted Mithril Ringsの作成

ある程度の鍛冶スキルがあれば、まず失敗しないのがMithril Ringsの作成だ。難易度はEnchantedしていないOreを用いても変わらないと思われる。



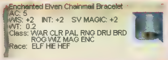

#### Enchanted Elven Chainmail Braceletの作成

高価で手に入りにくい材料を使うため、鍛冶を実際に行うには相当の緊張を強いられる。何度か失敗し、材料をすべて失ったのだが、そのたびに布団をかぶってふて寝したくなるほど落ち込んだ。




#### Enchanted Elven Chainmail Bracelet完成

AC5とWT0.2という軽さは魅力だが、それ以外はぱっとしないステータスだ。労力には見合わないものの、究極の鍛冶職人を目指しているのであれば、大きな達成感が得られるのではないだろうか。



# Play Online

# 年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

## 年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、郵便局に備え付けの振替用紙に記入の上、1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。記入していただく内容は以下のとおりです。

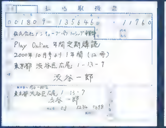
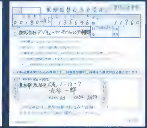
口座番号:00180-9-135646

加入者名:株式会社デジキューブ パブリッシング事業部

通信欄:①Play Online年間定期購読○年○月号より1年間(12冊)

②お届け先のお名前、ご住所、電話番号

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。

## バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年11月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座あてにお振込みください。入金を確認後、発送いたします。

口座番号:00180-9-135646

加入者名:株式会社デジキューブ パブリッシング事業部

TEL:03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。現在取り扱っている号は右のとおりです。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。



2000年12月号の主な内容

●初心者歓迎
今から始める3大RPG
●有名人のゲームライフ
●レトロゲームのススメ
●DIABLO II
COMPLETE GUIDE
●パソコンゲーム高密度攻略
■Combat Flight Simulator 2:WW II Pacific Theater
■Age of Empires II拡張パック:覇者たちの光陰
■アプサラス
●走る楽しみを知ろう
レーシングゲームの魅力を探る
●Windows Meを使って
ゲーム環境を再構築しよう



2000年11月号の主な内容

●DIABLO II
COMPLETE GUIDE
●Play Online Special Preview
■BALDUR'S GATE II:SHADOWS OF AMN
●UOからORIGINへ
進化を続けるULTIMAの世界
●パソコンゲーム高密度攻略
■GRAND PRIX 3
■Age of Empires II拡張パック:覇者たちの光陰
■アプサラス
●時間を気にせずにネットワークゲームが楽しめる
常時接続環境を手に入れろ!



2000年10月号の主な内容

●DIABLO II
COMPLETE GUIDE
●パソコンゲーム高密度攻略
■GRAND PRIX 3
■Age of Empires II拡張パック:覇者たちの光陰
■SHOGUN TOTAL WAR
●コンソール市場を牽引するセガとスクウェアが考えるネットワークゲームの未来
●2大国産RPGの発売直前情報
アプサラス&レインガルド
●DIABLO IIを快適にプレイするための推奨ハードウェア構成



2000年7月号の主な内容

●2大RPG緊急特集
■DIABLO II
■EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK
●パソコンゲーム高密度攻略
■ニード・フォー・スピード ポルシェUNLEASHED
■ICEWIND DALE
■MESSIAH
●Play Online Special Preview
Motocross Madness2
●ワンランク上のパイロットを目指せ
Helicopter Sim Introduction
●最低限必要なハードウェアはこれだ
今日からネットワークゲームを始めよう



2000年6月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■大刀~DAIKATANA
■STAR WARS:FORCE COMMANDER
■Flight Simulator 2000
■THIEF 2 THE METAL AGE
●モータースポーツシーズン到来
最新レーシングゲーム総チェック
●人気ゲームジャンルの原点を追求
AD&Dから始まったファンタジーRPGの歩み
●もう難しいとは言わせない
Helicopter Sim Introduction
●5.1チャンネルスピーカー導入講座



2000年5月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■大刀~DAIKATANA
■NOX
■Flight Simulator 2000
■SOLDIER OF FORTUNE
■HALF-LIFE:OPPOSING FORCE
●迷える初級パイロットのためのフライトシミュレーター購入ガイド
●ゲームに登場する名銃のリアリティーを探る
●車とバイクに応用できるコーナリング最速テクニックガイド
●立体眼鏡コンプリートガイド



2000年4月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■大刀~DAIKATANA
■SWAT3:CLOSE QUARTERS BATTLE
■SLAVE ZERO
●2大タイトル最速プレビュー
NOX/スーパーバイク2000
●STEP INTO SPORTS GAMING WORLD
●3DシューティングQuad攻略
■UNREAL TOURNAMENT
■QUAKE III ARENA
■SOLDIER OF FORTUNE
■MORTYR
●ゲームデータの肥大化に備える大容量HDD導入術



2000年3月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■トゥームレイダー:ラストレベレーション
■THE WHEEL OF TIME
■ULTIMA IX:ASCENSION
●3Dシューティングトリプル攻略
■QUAKE III ARENA
■UNREAL TOURNAMENT
■HALF-LIFE:OPPOSING FORCEE
●究極のビジュアル表現を楽しむためのゲームに最適なビデオカード選び



2000年1月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■USAF
■AoE II:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
●ビデオカードウォーズ
1999年最終決戦
●特殊部隊シミュレーション
パーフェクトガイド
■SPEC OPS II:GREEN BERETS
■DELTA FORCE 2
■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●Play Online Special Preview
DAIKATANA



1999年12月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■AoE II:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
■レブナント
■ノクターン
■HOMEWORLD
■C&C:TIBERIAN SUN
●Play Online Special Preview
■MESSIAH
■Flight Simulator 2000
■Asheron's Call
●ラリーゲームコンプリートガイド
●失敗しないコントロールデバイス選び



1999年11月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■レブナント
■SYSTEM SHOCK 2
■DRAKAN:ORDER OF THE FLAME
■DARKSTONE
■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●第7世代プロセッサー Athlonのすべて
●Zone日本語化プロジェクト始動!!
●Asheron's Callプレビュー第2弾

品切れの号

2000年9月号
2000年8月号
2000年2月号
1999年10月号
1999年9月号
1999年8月号

ON GAME

# PLAY ONLINE ENTERTAINMENT

国産スポーツカーが主役のレーシングゲームがついに登場。この「The Real Car Simulator "R"」は、国産車メーカー公認の臨場感あふれるリアルレーシングシミュレーターだ

# 国産車ファン待望のシリーズ誕生！ドライビング・プレジャーがここにある

## 本物の臨場感が味わえるレーシングシミュレーターに

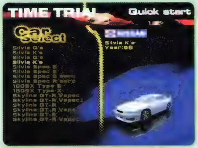
山間のサーキット。朝もやが晴れたばかりの静寂の中で、遠くから響いてくるエキゾーストノート。グランドスタンドに居るボクは、心の中にサーキットの地図を描き、やがて最終コーナーから顔を出すはずのGT-Rを待ちながら、メカニックスタッフが忙しく行き来するピットを眺めている……。

「The Real Car Simulator“R”」をプレイして、そんなレース観戦の光景を思い出した。車の挙動やエンジン音を忠実に再現し、リアルなレーシングシミュレーターを目指したこのゲームは、サーキットの張り詰めた空気までも感じさせてくれる。

このゲームの開発に当たって、自動車メーカーの協力の下に最新のスポーツカーはもちろん、往年の名車やプロトタイプなど、登場する車のスペックをそのままゲームにフィードバックさせたという。さらに、本物の臨場感を作り上げるため、エンジン音やスリップノイズをすべて実車から録音している。

車に人格を感じてしまうほどの自動車ファンをエンスージアストと呼ぶが、このゲームはまさにエンスーの、エンスーによる、エンスーのためのレーシングシミュレーターだと思う。








## 開発者インタビュー

The Real Car Simulator "R" の開発担当者である山田久徳氏に、リアリティーへのこだわりについて聞いてみた。

**Play Online(以下、PO)**　徹底したリアルな走りを実現したそうですが、どのようなところに表れているのでしょうか？

**山田久徳氏(以下、山田)**　やはり挙動ということでしょうか。とっつきが悪いかもしれませんが、丁寧に乗るとスムーズに、荒っぽく乗るとギクシャクします。当たり前のことが当たり前に反応するようになっているんですよ。

**PO**　車種別の運動性能にもこだわっていますね。

**山田**　1台乗りこなせたからといって、別の車を同じように動かせるわけではありません。車種の個性を再現しましたし、セッティングをすることで車がひょう変しますから。セッティングがうまくいかないと、まともに乗れなくなる可能性はあります。そういう部分を残しておくこともリアリティーの方向性としては正しいと思っています。

**PO**　開発するに当たっていちばん苦労されたのはどのようなことですか？

**山田**　苦労は多すぎて簡単には言えませんが、やはりインターフェースとフォースフィードバックの問題ですね。視覚と聴覚だけで運転するわけですから。

**PO**　この作品のいちばんのポイントは？

**山田**　レーシングゲームというカテゴリーではなく、カーシミュレーターというスタンスで開発を進めています。ぜひ、フォースフィードバック付きのハンドルコントローラーで臨場感を味わってみてください。




※画面は開発中のものです

チューンナップの鬼

# [OVER THE 100fps]

# Midtown Madness 2を快適にプレイするための動作環境を検証する

**少しでも高いフレームレートをたたき出すために、常に最新のハードウェア情報をお伝えしてきた当コーナー。今後は少し趣向を変えて、新しいハードウェアのみにこだわらず、手持ちの環境でさらに高いフレームレートを実現する方法など、ゲームを快適にプレイするための、より現実的な提案をしていきたいと思う。今回はマイクロソフトの「Midtown Madness 2」を低スペックのマシンでも快適に動作させる方法について考えていく。**

**文／角田一美**

| Midtown Madness 2 | |
|---|---|
| 開発元 | :Angel Studios社 |
| 発売元 | :マイクロソフト株式会社 |
| 問い合わせ先 | :マイクロソフト株式会社インフォメーションセンター 03-5454-2300 |
| 価格 | :オープン |
| 発売時期 | :2000年12月1日 |

## 快適なプレイのために本当に必要なスペックとは？

今回は、マイクロソフトが2000年12月1日に発売するレーシングゲーム「Midtown Madness 2」を快適にプレイするための環境を検証する。とはいっても、マシンスペックが高ければ高いほど快適にプレイできるのは当たり前。現行の標準的なWindows機よりも低いスペックのマシン、または、パソコンゲーマーの一般的なマシン環境で快適にプレイするための手法を検証してみたい。具体的には、“ゲーム側の設定を工夫すれば低いマシンスペックでもそこそこ遊べる”ということを紹介する。

Midtown Madness 2のゲームパッケージに記載されている必要動作環境は下表のようになっている。ここで注意したいのは必要動作環境とは“ゲームが動作するギリギリ最低限の環境”であるということだ。そのため、高解像度設定や描画オプションを最大限に使用した設定では、ほとんどまともに動作しない。この環境のマシンで快適にプレイするためには、解像度の設定などグラフィックオプションを調整する必要がある。

**Midtown Madness 2の動作環境**

| | |
|---|---|
| CPU | Pentium Ⅱ 300MHz以上(3D対応ビデオカードを使わない場合)<br>Pentium Ⅱ 266MHz以上(8MB以上のメモリーを搭載した3D対応ビデオカードが必要) |
| メモリー | 64MB以上 |
| ビデオカード | SVGA(800×600ドット)以上の表示が可能なDirectX 7.0対応ビデオカード<br>Hardware T&L対応 |
| サウンドカード | Sound Blasterと互換性のあるサウンドカード |
| CD-ROMドライブ | 4倍速以上 |

## Midtown Madness 2で用意されているグラフィックオプション

低スペックマシンでゲームを動作させるためには、それぞれのオプションを調整していく必要がある。どのオプションを切り、どのオプションを生かすかの見極めが大切だ。ここではユーザーが設定可能な各オプションを簡単に説明する。

**オプション設定画面**




**1 空のテクスチャ**
ゲーム画面中の空を描画するかどうか。このオプションをOFFにすると、空は水色1色で塗りつぶされるため、画面に奥行きが出ない。

空のテクスチャOFF



空のテクスチャON

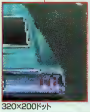


**2 クルマの反射**
自車への光の映り込みを描画するかどうかの設定。ONにすると、車がよりリアルに描画される。

**3 レンダリング**
“ソフトウェア”“ハードウェア”“ハードウェアT&L”の3種類。3D対応ビデオカードを使用しているなら“ハードウェア”を選択。さらにGeForceシリーズやRADEON搭載カードを使っている場合は“ハードウェアT&L”を選択しよう。

**4 解像度**
320×200ドット～1600×1200ドットまで16通り(使用しているビデオカードによって選べる解像度は異なる)。解像度が高いほど画面は滑らかに美しくなるが、逆にパフォーマンスを下げる原因となる。





320×200ドット



640×480ドット



1600×1200ドット

**5 遠方オブジェクトの表示範囲**
遠方にあるオブジェクトの表示割合を設定する。低く設定するとビルなどが唐突に現れるようになってしまう。

**6 ライティングの品質**
画面上の建造物や車体などに映り込むライティング表現のち密さを設定する。

**7 テクスチャの品質**
3Dオブジェクトに使用されるテクスチャのクオリティーの高さを設定する。低～高までの3種類から選択できる。

**8 オブジェクトの細かさ**
ゲーム中に登場する障害物や人物などの描画精度を設定する。低～最高までの4種類から選択できる。

**9 雲の影の品質**
車体や建造物への雲の影の映り込みを設定する。“表示しない”～高までの3種類から選択できる。

## グラフィックオプションの調整がポイント

まずは、ゲームのパッケージに記載してある必要動作環境に近いマシン(CPU／Pentium Ⅱ 266MHz、メモリー／128MB、ビデオカード／Riva TNT)を用意して、ゲームをプレイしてみる。ただし、CPU以外は必要動作環境よりもかなり上だ。このスペックは、旧型機をベースにビデオカードとメモリーを増設した……といった感じのマシンで、最近までこのマシン環境でプレイしていたというゲーマーも多いはず。

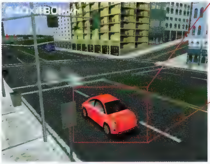
まずは、Midtown Madness 2のデフォルトの解像度である640×480ドットでスタート。

デフォルト設定では、“遠方オブジェクトの表示範囲”30%、“ライティングの品質”30%、“テクスチャの品質”高、“オブジェクトの細かさ”低、“雲の影の品質”表示しない、“空のテクスチャ”ON、“クルマの反射”OFF、“歩行者を表示する”ONとなっている。

この設定では遠方の背景や空のグラフィックが描画されてなかなかいい感じだ。走行中のラグも感じない。ただ、解像度が低いため画面全体が粗い。また、ゲームモードを選択してから実際にゲームがスタートするまでに35秒も要する。

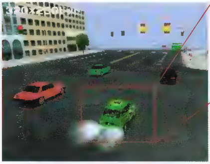
解像度を320×200ドットに下げ、“遠方オブジェクトの表示範囲”を0%、“ライティングの品質”を0%、“テクスチャの質”“オブジェクトの細かさ”“雲の影の品質”をすべて低に、“空のテクスチャ”“クルマの反射”“歩行者を表示する”をすべてOFFに設定した。これで、ゲームモード選択からゲーム開始までの時間は25秒に短縮される。背景のテクスチャーや遠方の建物の描画など、ゲームに直接関係のない要素を無視するなら、スピード感溢れるレースも可能。ただし、これではゲームが味気ないものになってしまう。

次に、解像度を1024×768ドットに設定。解像度以外のグラフィックオプションはデフォルト値とした。すると、途端にゲームは重くなった。画面の描画は滑らかになり、よりリアリティーは増したのだが、一度に表示される車の台数が多いと“カクカク”とした鈍い動きになってしまう。ただし、交通量が少なければそれなりにスムーズなドライブが楽しめる。この解像度では、デフォルト設定を基準にして遠方の描画を20%程度に、テクスチャーの品質を“中”に抑えて設定すると、どうにか質感とスピードを両立することが可能となる。





デフォルト設定でのプレイ画面。それなりにスムーズなプレイは可能だが、640×480ドットでは、やはり画面の粗さが目立つ





すべてのグラフィックオプションを最低に設定し、解像度も320×200ドットまで落としてみた。確かに動作は軽快ではある。しかし、この画面でプレイしたいと思う人は少ないだろう

## 低スペックマシンで楽しむ設定はこれだ

解像度を下げれば、ゲーム全体の雰囲気や質感が損なわれるが、スピード感はじゅうぶん。反対に解像度を上げれば、スピード感は損なわれるが質感は上がる。やはりここは、背景やオブジェクトの質感や雰囲気を大事にしたいとの結論に達した。

具体的には、Pentium Ⅱ 266MHzクラスのマシンなら、解像度は1024×768ドットに設定すべきだ。ただし、前述したように描画オプションをうまく抑えることが前提となる。さらに、画面に7〜8台の車が一度に表示されると画面の動きが鈍くなってしまう。従って、この設定では“シティドライブ”モードならよいが、複数のクルマが併走する“レース”モードは厳しい。“レース”モードを快適に楽しむには、解像度を640×480ドット程度に抑えるべきだろう。



1024×768ドットでのプレイ画面。うまく描画の設定を調節すれば、比較的スペックの低いマシンでも、この解像度でプレイできる

### GeForce 256搭載カードなら高品位グラフィックで楽しめる

参考までに、平均的なスペックを持ったマシン(CPU／Pentium III 500MHz、メモリー／256MB、ビデオカード／GeForce 256 DDR)での動作も検証してみた。CPUのクロックは500MHz程度、ビデオカードは最新の製品に交換し、メモリーもじゅうぶんに搭載したマシンだ。現在のパソコンゲーマーに、比較的多く見られるマシン環境と言える。

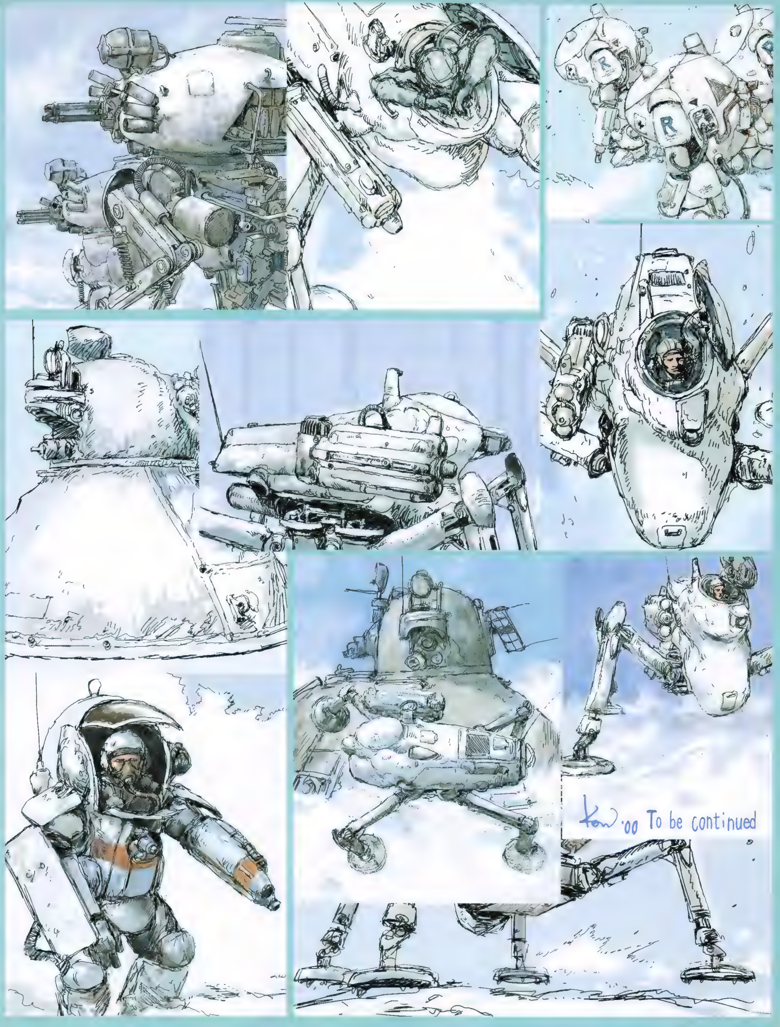
まず、グラフィックオプションがデフォルト(640×480ドット)の状態では、ゲームモード選択からゲームの開始までの時間が20秒と、前述したマシン(CPU／Pentium Ⅱ 266MHz、メモリー／128MB、ビデオカード／Riva TNT)に比べて大幅に短縮された。“シティドライブ”モードなら、解像度を1600×1200ドットまで上げても快適にプレイできる。さらに、描画オプションでは“遠方オブジェクトの表示範囲”“ライティングの品質”とも100%に設定、“空のテクスチャ”“クルマの反射”“歩行者を表示する”をすべてON、そのほかの設定もすべて上限に設定してもよい。

“レース”モードでプレイする場合は、ほかの車と同時走行するために描画の負荷が増える。また小さなタイムラグが勝敗を左右するため、解像度を1024×768ドット程度に抑えた方がよい。もしくは、1600×1200ドットの解像度のままで、“遠方オブジェクトの表示範囲”“ライティングの品質”ともに、50%程度に下げるのが適当だ。



1600×1200ドットでのプレイ画面。グラフィックオプションは最高に設定してある。競走相手の現れない“シティドライブ”モードであれば、一世代前のマシンでも、このような美しい画面でのプレイが可能だ


MASCHINEN KRIEGER
Act 18



R
R
Kow '00 To be continued

# MASCHINEN KRIEGER: THE GAME PROJECT




## 第14回
# 音という要素がゲームに与える影響

マシーネンクリーガー(通称、MaK)のゲームをプレイする上で欠かせないものとして、"音"の要素が挙げられる。プレイヤーが聞き取ることのできる多種多様な音は、周辺の状況を知るための重要な情報源になるだろう。今回は、自然界で発生した音、周辺で発生した発射や爆発の音、ほかのプレイヤーから送られてくる通信などの、ゲーム中での音の扱いについて解説しよう。

## 音の持つ情報の重要性

ゲーム中では、プレイヤーはさまざまな音を耳にする。風や雨、生物の鳴き声などの自然界で発生する音のほか、戦闘で発生する銃器の発射音や爆発音、別のプレイヤーから送られてくる通信をはじめとする戦闘装甲服内のスピーカーの音。主にこの三つの音がゲームプレイに影響を与えるものとなるだろう。これらは、ゲームにリアリティーを与える"演出"としての効果もあるが、シミュレーションとしての性格が強いこのMaKのゲームでは、周囲の状況やほかのプレイヤーの行動に関する情報を直接的、あるいは間接的にプレイヤーに与えてくれるはずだ。聞こえてくる音に含まれた情報に気が付くかどうかで、作戦の結果が大きく変化するかもしれない。

[illegible]

虫や動物の鳴き声などの自然界の音は、ゲームの臨場感を演出する働きがある。また、それ以外に、天候などの変化をプレイヤーに伝える役目もあるだろう。遠くで鳴っている雷の音が聞こえた場合には、すぐに大雨が降るかもしれないし、強い風が吹いている時には、周囲の音(特に、敵の足音など)が聞こえないかもしれない。プレイヤーはこういった状況を踏まえた上で、自らの行動を選択しなくてはならないだろう。

[illegible]

戦闘が始まると、武器の発射音や着弾音、爆発音などが発生する。これらは敵の位置や装備を知る重要な手掛かりとなるので、センサーで発生源の方向や距離などを知ることができるようにしたい。センサーの種類によっては、爆発音から弾頭の種類を割り出す程度の分析はできるはずだし、発射音と爆発音の時間差から、敵のおおよその位置を割り出すことも可能である。

そのほか、フィールドには人為的な音が満ちあふれている。例えば、自軍の基地で休息している時に、サイレンが鳴り響いて敵襲を伝えてくるかもしれない。この場合、たとえ整備の途中であっても、その時点の中途半端な状態の装甲戦闘服で出撃しなくてはならないだろう。また、索敵中に自らの位置を知らせるビーコンの音を耳にするかもしれない。あるいは、大音響でプロパガンダ放送をする無人機に遭遇するかもしれない(この無人機については、手当たり次第破壊するようなことはせず、そっとしておくのが武士の情というものだろう)。

[illegible]

プレイヤーの操る装甲戦闘服の周辺で発生した音は、必ずしも直接聞き取る必要はない。センサーが検出してさえいればじゅうぶんとプレイヤーが判断した場合は、ある種の音を増幅したり、カットしたりすることにより、特定の音だけに注意を払うようにすることもできる。これにより、爆発音のような大きな音はプレイヤーの耳には届かずに、ヘッドアップディスプレイにその位置が表示されるだけになる。また、それ以外の近くの敵の足音などは、増幅して聞くことが可能となるのだ。

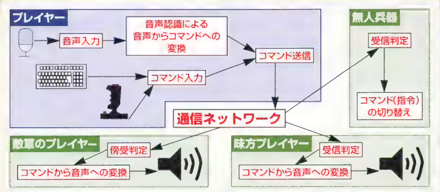
## 音声認識の利用を考えてみる

味方のプレイヤーと交わす会話の音声もまた、重要な情報源である。ほかのプレイヤーと実際の音声で会話を交わす場合、音声データがインターネット回線に与える負担は大きい。そのため、このゲームでは、音声認識を利用してデータを圧縮する方法を検討している。つまり、音声認識により、プレイヤーの声を登録されているコマンドのうちのいずれかに変換して送信するのである。ほかのプレイヤーはそのコマンドが音声として再生されたものを聞くことになるので、声の質は変ってしまうものの、音声情報が回線に負荷をかけ、ラグが発生してしまうことを気にせずに会話できるメリットは大きいはずだ。マイクに向かって話すことができない環境を考えて、キー操作で同様のコマンドを送信できるようになっている必要があるかもしれない。

無人兵器へのコマンド送信にも、この音声認識が利用できるだろう。2000年11月号で、無人兵器のコマンド切り替えのシステムについて解説したが、この切り替えのコマンドも、煩雑な操作を経ることなく、プレイヤーの発する言葉で制御することが可能になる。

音声認識を使う利点としてもう一つ、違う言語を使うプレイヤー同士(例えば、英語を話すプレイヤーとドイツ語を話すプレイヤー)で、ある程度の会話が成立する点を挙げることができる。音声認識でコマンドに変換された音声の情報が届いた場合、受信側のプレイヤーのネイティブな言語を使って再生することにより、海外のプレイヤーと一緒にゲームをする場合の意思の疎通がよりスムーズになると考えられる。

ところで、せっかく音声認識のシステムを使うのなら、横山先生デザインの、傭兵軍とシュトラール軍の(できれば、ゴーグル型ディスプレイも一体になった)ヘッドセットなどを、セットにして販売するというアイデアはどうだろうか?




プレイヤーが話した声は、音声認識によりコマンドに変換される(キーボードやゲームコントローラーから直接コマンドを入力することもできる)。これらのコマンドはデータとしてネットワーク上に送信される。同じゲームに参加しているほかのプレイヤーは、受信判定(距離や遮へい物などの受信条件は満たしているか、チャンネルは合わせてあるか、などの判定)に成功すると、そのコマンドに対応した音声を聞くことができる。また、無人兵器は受信判定に成功すると、あらかじめ設定してあったコマンドの切り替えを行う

### 募　集　要　項

「私ならMaKをこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール(mak@play-online.com)か読者はがきでお寄せください。また、このプロジェクト用に設置した掲示板もご利用ください。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。

MaK The Game Project掲示板
[illegible]

本誌連載のMaKバンドデシネについて詳しく知りたい方は、MaK B.D.マニュアル(http://www.ceres.dti.ne.jp/~y-okuda/BD/index.html)をご参照ください。

# バカゲーキングダム

## ダイナマイトな女体がくねる陽気なお色気ピンボール!
## ルーラの♥セクシーピンボール

今月から始まったこのコーナー。パソコンやコンソールの海外ゲームで時折遭遇する"ちょっと異彩を放っているファニーなタイトル"に注目し、そのおバカさ加減と魅力について紹介していく。メジャータイトルには無い独特の面白さを、あくまでも主観的に掘り下げていくので、毎月欠かさずチェックしてほしい。

文／三須隆弘

### セクシーな絵柄や仕掛けが満載

取りあえずこのゲーム、ちょっと前からかなり気になってはいた。硬派な本誌の中でひときわ目立つ、桃色と肌色のアニメチックな広告。その名も「ルーラの♥セクシーピンボール」。セクシーでしかもピンボール? おまけに18歳以上推奨? 広告にはゲーム画面が一切掲載されていなかったため、怪しげなゲームという以外、内容についてはさっぱり不明だった。しかし、今回、幸運にプレイできる機会が訪れ、男の欲望120%全開でプレイさせていただいた!

本作は、基本的にはオーソドックスなピンボールゲームだ。用意されている四つのピンボール台には、それぞれ異なるセクシーな絵柄や仕掛けが満載。ボールの動きはやや軽く大ざっぱで、リアルさよりもゲーム性を重視した感じ。常にフリッパーの片方を上げて中央への進入角度を狭めたり、左右のアウトレーンへ落ちたボールを台揺らしで復活させたりと、基本的なピンボール攻略テクニックはきちんと通用する。ちょうど去年、「ポケモンピンボール」のスコアを仲間内で競い合ったおかげでピンボールがかなり上達していた私は、このゲームもだいぶ楽しむことができた。

まぁゲームの解説なんて、どうでもいい。このゲーム、まさに期待したとおりのバカっぷりで、台の上では電動バ○ブがウィンウィンとうねり、台のハッチが開けばヌードショーやSMショーが始まる。そこかしこから洋モノのポルノみたいなあえぎ声もれ、もーなんていうか、すごいことに。ゲーム中に流れるBGMも秀逸で、雰囲気にぴったりマッチしている。そういえば、「HEAVY METAL F.A.K.K.2」でもこんなセクシーミュージックが流れてたなぁ。最近の流行?

### "大人のための"ピンボールなのです!

ただ、セクシーといっても、日本のエロゲーのような"そのものズバリ"の内容ではないので、ゲーム以外の不純な目的では利用できないはず(それを期待してこのゲームを買う人はいないと思うが……)。それぞれの台に用意された仕掛けもそれほど多くはないので、気合いを入れて遊び込めばすぐに全部見ることが可能だろう。



筆者イチオシの台が、この"space bordello"。難易度が低めで、ミニゲームなどのフィーチャーもある。何より、中央で寝転がっていた女性(ルーラ?)に、男がのしかかるという仕掛けも! あえぎ声が流れるため、スピーカーのボリュームを小さくしとかないと、周囲から白い目で見られるかも……

つまり、この雰囲気を「バカだなー」と笑いながら楽しめる大人の余裕が必要と言える。筆者は、日本のエロゲーにありがちなかわいいアニメキャラのエッチ画像よりも、ブロンド巨乳美女写真満載のヌード雑誌とか、ラーメン屋とかで長距離トラック運転手が読んでいるようなエロ雑誌とかに興奮を覚えるタイプなので、このゲームはかなり満足できた。満足? いやいやゲームプレイにですヨ? あの仕掛けをクリアーすると、次はどんなイイコトが起こるのか? この台ではどういった仕掛けがほかに隠されているのか? そういった探求心と下半身がむくむくと頭をもたげてくる、そんなトキメキピンボールゲームなのである。まぁ、なんていうか、まさにこのゲームは、"大人のための"ポケモンピンボールなのですよ、ええ(強引)。



用意されたピンボール台は4種類。それぞれ難易度や仕掛け、デザインなどが違っている



画面モードは1画面に台がすべて表示されるタイプと、ボールの動きに合わせてスクロールするタイプが選べる。ピンボール台は真上から見た視点で、グラフィックは割と精密だ。それより、なぜピンボールの障害物に電動バ○ブ(赤丸)が?

#### ルーラってだれ?

ゲームをプレイしながら思ってたんだけど、このゲームの主人公(?)、ルーラってだれ? 勝手に想像してみた。きっと彼女はチャキチャキのカリフォルニアっ娘で、職業は全米で大人気のポルノスター! 趣味はもちろんエクササイズで、好きな食べ物はホットドッグに違いない。CM"レイクエンジェル"の真ん中の人も真っ青な柔軟性でどんなアクションもこなし、ケチャップ垂らしながらソーセージを分厚い唇にくわえられたらもう最高! ていうか、ルーラってだれ?

編集部注：ルーラはドイツの有名なバーチャルアイドルです。「SUDDEN STRIKE」の開発元であるCDV Software Entertainment社より、ルーラを主人公にしたゲームが、ここで紹介したセクシーピンボール以外にも数本リリースされています。

バカゲー度 87%

0 50 100

フライトシミュレーター定点観測

# VIRTUAL FLIGHT

あらかじめ用意されたミッションをクリアしていくタイプのキャンペーンとは違い、プレイヤーの行動によって戦況が変化していくダイナミックキャンペーン。ここでは、多くのプレイヤーを魅了する、ダイナミックキャンペーンの魅力について解説する。また、この冬発売される、ダイナミックキャンペーンを搭載した作品も併せて紹介しよう。

文／Warren大尉

## よりリアルな戦場を作り出す ダイナミックキャンペーンとは何か？

軍事系フライトシミュレーター（以下、FS）に関する記事を読んでいると、"ダイナミックキャンペーンを搭載しており……"といった記述を見掛ける機会が、少なからずあるだろう。普通のキャンペーンミッションでは、プレイヤーはとある航空隊の一パイロットになって、与えられた一連の作戦を順番にクリアしていけばエンディングを迎えることができる。いわば、ステージクリア型のアクションゲームに近いものである。それぞれのミッションには相関性がほとんど無いことも多く、感情移入して楽しめるプレイヤーは少ないのではないだろうか。

それに対してダイナミックキャンペーンでは、キャンペーンスタート時の戦況と終了条件だけが決まっていて、ほかは何一つ決まっていない。ゲームを進める上で、戦況に応じて作成されたミッションの中から、プレイヤーは好きなものを選ぶことができる。そして、ミッション中のプレイヤーの動き一つで、戦況が変化していくのである。簡単な例を挙げよう。プレイヤーは偵察ミッションを遂行中、レーダーで敵給油機の存在を確認した。本来の任務を済ませた後、無理を承知でその給油機を撃墜したところ、それ以後敵の長距離航空攻撃がぱたりと止まって、最前線の敵航空基地が急に慌ただしくなる、といった具合だ。同じ戦場に存在するユニットは、プレイヤーが指示を出していないものでもすべて、何らかの作戦に従事している。コンピューターが織り成す壮大な戦場に、プレイヤーが手を貸して戦局を変えていく、と言えば分かりやすいだろう。

慣れてくれば、作戦の細かい設定まで自分で決めることができる。どの基地に配備されている、どのようなタイプの航空機を何機投入するのかや、それぞれの航空機に搭載する兵装、目標へ向かう経路を、すべてプレイヤーが決めることができるのだ。どこを攻め、どこを守り、パトロールすべきか、マップをよく見て自軍の置かれている立場を理解した上で、いくつもの効果的な航空作戦を立てる。敵勢力を空からたたいていく楽しみは、ダイナミックキャンペーンならではの醍醐味である。さしずめ、航空司令長官シミュレーターといったところだ。作戦を立ててその結果を見守るだけなら、「空軍大戦略」といったシミュレーション系のソフトと同じである。そうでないのは、プレイヤーは航空司令長官から一介の士官になって、自分の立案した作戦にパイロットとして参加することができるところである。

誤った作戦による航空機や施設の損失は、じわりじわりと自軍を劣勢へと追いやってしまうため、作戦立案時には本当に頭を悩ませる。反面、効果的な作戦を立案してパイロットとして参加、その完成度の高さを自分の目で確かめながら敵を撃破していくのは、出来合いのミッションをプレイするのとは比べものにならないくらい楽しい。使用する兵器の性能や、戦争全般に関する知識といったものも要求されるため、万人にお勧めするわけにはいかないが、リアルなFSの楽しさに目覚めつつある人なら、ぜひともチャレンジしてほしいものである。



### ダイナミックキャンペーン搭載した代表的な作品

#### ユーロファイター2000
#### F-22 トータル・エア・ウォー

ダイナミックキャンペーンといえばDigital Image Design社（以下、DID）というほど有名な同社の2作品。「ユーロファイター2000」（以下、EF2000）が登場したとき、そのダイナミックキャンペーンの完成度の高さは、各メディアから絶賛された。そして、EF2000のシステムを発展させたのが「F-22 トータル・エア・ウォー」というわけだ。残念ながらDIDは解散してしまったが、DIDの制作者がRage Software社に移って開発中の、ユーロファイターシリーズ最新作「TYPHOON」に期待したいところである。

**Information**

| | |
|---|---|
| 開発元 | ：Digital Image Design社 |
| 販売元 | ：イマジニア株式会社 |
| 価格 | ：1万800円（両作品とも） |




F-22 トータル・エア・ウォーのキャンペーンには、2通りの楽しみ方がある。自分で作戦を練った後、自らF-22に乗ってミッションに参加する方法と、空中警戒管制機AWACSに乗り込んで、空から作戦の様子をチェックする方法である。AWACS機上から指示を出して戦うのは、退屈そうに思えるかもしれないが、ボードゲームのようで、非常に楽しいのである

#### ファルコン4.0

「ファルコン4.0」のダイナミックキャンペーンも相当出来が良い。自由度はそれほど高くないものの、現代の戦闘機を扱って、なおかつダイナミックキャンペーンを搭載している作品の中では、いちばん新しいFSである。ユーロファイターシリーズに比べるとリアル指向で難しいが、挑戦するだけの価値はじゅうぶんにあるだろう。

**Information**

| | |
|---|---|
| 開発元 | ：ハズブロー・インタラクティブ／Microprose社 |
| 販売元 | ：株式会社マイピック |
| 価格 | ：1万2,800円 |



ファルコン4.0のミッション作成画面。ダイナミックキャンペーンの自由度という点ではDIDの作品に及ばないが、敵軍の動きなどを見ていると非常に人間臭く、リアルな戦場を体感することができる

# CONTROL

## ダイナミックキャンペーン搭載の大作FSが完全日本語化されて発売

この冬日本語化されて発売される、ダイナミックキャンペーン搭載の注目FSを2本紹介しよう!

### エネミーエンゲージ ～コマンチVSホーカム～

アメリカ陸軍が現在開発中のRAH-66コマンチ偵察／攻撃ヘリコプターと、ロシアの最新鋭攻撃ヘリコプターKa-52ホーカムB。「エネミーエンゲージ ～コマンチVSホーカム～」は、これら2機種のヘリコプターをメインに扱ったFSである。本作のいちばんの魅力となるのは、サウジアラビアとイエメンの国境、レバノン、台湾を舞台とした、大規模なダイナミックキャンペーンである。もちろん、ダイナミックキャンペーンをとことん楽しめるような配慮がしっかりとなされている。例えば、戦場で活動している数多くの航空機や地上車両を、自動的に切り替えながら次々と映し出していく、オートアクションカメラViewというものがある。また、地上オブジェクトがとにかく細部まで描かれていて、その動きもリアル。ゲーム中の至る所から、この作品の完成度の高さを感じ取ることができる。

しかし、残念ながら、トレーニングミッションなどは用意されていない。初心者には敷居が高い作品だが、非常に細かく難易度を設定することができるので、FSをやり込んでいる人以外でも、じゅうぶんに楽しめるだろう。グラフィックは、テクスチャーに頼ったものではなく、細かいところまでモデリングされたユニットに最低限のテクスチャーを張る、オブジェクトの"形"を重視したものになっている。そのため、強襲揚陸艦のアンテナから地上に張り巡らされた電線まで、しっかりと再現されているのである。攻撃ヘリコプターによるリアルタイム戦闘を、存分に楽しめるFSだと言えるだろう。



歩兵が所持している銃が、M16小銃であることが一目で分かるほどディテールが細かい。超低空を飛行するヘリコプターを扱ったFSでは、こういったところまでしっかり作り込まれていることが重要である



強襲揚陸艦タラワ級から離陸するRAH-66。艦橋付近のディテールの細かさや、降りしきる雨に注目してほしい

| Information | |
|---|---|
| 開発元 | ：Empire Interactive社／Razorworks社 |
| 発売元 | ：株式会社マイピック |
| 問い合わせ先 | ：株式会社マイピック ユーザーサポート 03-5805-3629 |
| 価格 | ：7,980円 |
| 発売時期 | ：2000年12月21日 |

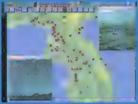
### ミグアレイ

朝鮮戦争（1950年6月～1953年7月）を舞台とした「ミグアレイ」は、レシプロ機とジェット機が混在して闘った、数少ない戦争を題材にした作品である。そのため、F86セイバー、MiG15といった当時の最新鋭のジェット戦闘機と、F4Uコルセア、P51ムスタングといった旧式のレシプロ機が一度に登場する。

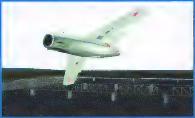
第2次大戦時のような、敵味方数十機が入り乱れる空中戦は、プレイヤーの混乱や処理速度の低下を防ぐため、小規模化されることが多い。しかし、このゲームのすごいところは、大規模な空中戦というものを、余すことなく再現しているところである。

ダイナミックキャンペーンは、中国からの無限ともいえる支援を受ける北朝鮮に対し、米軍の航空指揮官となって、限られた物量で立ち向かうという内容。戦闘機と爆撃機をうまく使って、敵の補給路や空港を一つまた一つと潰し、空からの攻撃でじわりじわりと自軍を優勢へと導く楽しみは、一度はまったらやめられない。

グラフィックは、1年以上前に開発されたソフトとは思えないほど美しく、最新の作品と比べてもまったく引けを取らない。また、Gをかければ機体がしなるところまで再現したリアル指向なフライトモデルは、上級者でも満足の出来。まだ空対空ミサイルが実用化されていなかった時代、ドッグファイトの醍醐味をジェット戦闘機で楽しむという、朝鮮戦争ならではの空中戦を味わうには、これしかないだろう。



使用する飛行場や飛行ルートを設定するマップ画面。敵の防空施設がここにあるから……と、頭を悩ませるところだ。ダイナミックキャンペーンは、飛ぶよりも、こうやって地図を前に悩むことの方が楽しいと感じることも少なくない



橋をフライパスするMiG15。陸上部隊の補給線として、橋は非常に重要な役割を担っている。空からそれを守るのが、MiG戦闘機群である



MiG戦闘機群による必死の防衛もむなしく、F84のロケット弾攻撃によって崩れ落ちる橋。米軍サイドでは、F80、F84、F86といったジェット戦闘機が登場する

| Information | |
|---|---|
| 開発元 | ：Empire Interactive社／Rowan Software社 |
| 発売元 | ：株式会社マイピック |
| 問い合わせ先 | ：株式会社マイピック ユーザーサポート 03-5805-3629 |
| 価格 | ：7,800円（予価） |
| 発売時期 | ：2000年12月予定 |

# DEATHMATCH

## 二つのMODを収録した新パッケージが登場
# UNREAL TOURNAMENT

**Information**

| | |
|---|---|
| 発売元 | ：サイバーフロント |
| 問い合わせ先 | ：サイバーフロント ユーザーサポート係 052-779-6549 |
| 価格 | ：7,800円 |

「UNREAL TOURNAMENT」は1999年12月にリリースされて以降、多くのゲーム誌、ゲームサイトで表彰されており、今回紹介する「Game Of The Year edition」は、それらの受賞を記念して新たに企画されたパッケージだ。同ソフトを持っていない読者は、新パッケージを入手してプレイしてみてはいかがだろうか。また、最近ますます盛り上がっている特殊部隊系のUT用MOD「TACTICAL OPS」も併せて紹介する。 文／Ume_N



### 最新パッチと新マップを収録して UTの楽しみ方を大幅に拡張

「UNREAL TOURNAMENT Game Of The Year edition」(以下、UT)は、日本語マニュアル付き英語版をベースに最新パッチ(Ver.432)とBONUS PACK(2000年7月号p.120参照)を組み込み、さらに六つの新マップと二つのMODを収録した豪華なパッケージとなっている。MODは、専用マップを使って1対1で戦う「ROCKET ARENA：UT」(2000年7月号p.118参照)、特殊なゲームルール(Mutators)を追加する「CHAOS GAME」の2種類が収録されているが、これらはいずれも無償配布されているため、すでにUTを持っている場合は、各MODのサイトからダウンロードすればよい。ただし、この新パッケージを購入すれば、全部で100MB以上もある追加データやMODを個々にインストールする手間が省けるというメリットがある。

CHAOS GAMEをインストールすると、UTでNoHealth、Sword Arena、Sword Meeleeなどの特別ルールが使えるようになる。Sword Arenaは、使える武器がBastard Sword(剣)のみになるというルールで、当然ながら剣を使った接近戦しか行えないため、キャラクターが血を流しながら戦うことになる。銃撃戦に飽きたら、このルールで戦ってみるのもいいだろう。NoHealthはその名のとおり回復アイテムが登場しないため、シビアな緊張感のある戦いになる。そのほか、Crossbow、Proximity Mines、Chaos Sniperといった武器が追加されており、UTの楽しみ方の幅が広がることだろう。





CHAOS GAMEに含まれる追加武器Proximity Mines。放り投げると獲物を求めて自動的に動き出し、敵に飛びかかる

CHAOS GAMEを組み込んでSword Arenaのルールを使うと、剣のみでDeathmatchが楽しめる。AltFireキーで防御ができるので、混戦時は敵の攻撃をかわす戦法も可能だ

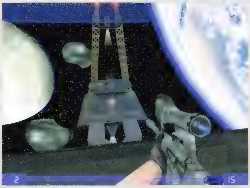
**MODのダウンロード先**

ROCKET ARENA：UT
http://www.planetunreal.com/arena/

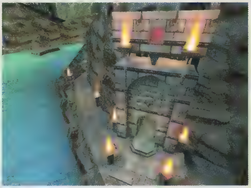
CHAOS GAME(CHAOS UT)
http://www.planetunreal.com/chaotic/

**MODとは何か**

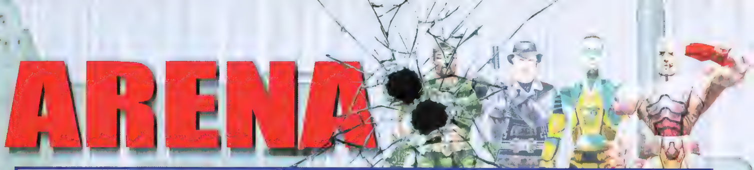
ここで紹介しているMODとは、3Dシューティングのゲーム内容を変更、拡張するためのソフト"Modifications"を指している。ベースとなっているゲームソフト(製品版)を持っていれば、MODをダウンロードしてインストールするだけで、無償でプレイできる。MODについて不明な点があれば、Play Onlineのホームページにある掲示板(http://www.play-online.com/po_board/)にて質問してほしい。



新たに追加されたCapture the Flag用マップCTF-Face]［。宇宙空間で浮遊する船の上を舞台としたマップで、スナイパーに最適な狙撃ポイントがある



こちらもCapture the Flag用に追加された新マップCTF-Kosov。UTの特徴である広大なマップで、周囲を海に囲まれた要さいの中でチーム戦を行うことになる




## 特殊部隊とテロリストのチーム戦が楽しめるTACTICAL OPS

TACTICAL OPSは、2000年11月号で紹介した「STRIKE FORCE」と同系のリアル指向のMODで、Special ForcesとTerroristsの2チームに分かれて戦う。武器は実在する銃を多数採用しており、通常のDeathmatchと違って、一度死んでしまうと次の対戦が始まるまでゲームに参戦できないため、実戦さながらの緊張感を味わうことができる。キャラクターの操作については、通常のキーバインドのほかにTACTICAL OPS専用のキー設定（Reload Weapon、Switch Fire Modeなど）が必要で、上部に表示されるプルダウンメニューの中の“Mod”を選択すれば、細かな設定項目が現れる。

ルールは、単純に相手チームを全員倒してしまえば勝ちとなるが、マップによってはSpecial ForcesがHostage（人質）を救出したり、Terroristsが貨物船からマリファナを運び出すのを目的（ミッション）とするケースもある。この勝利条件を満たせば敵を全滅させなくても構わない。ゲームに慣れないうちは敵を倒すことだけに専念して、戦闘に慣れてきたらチームメートと協力してミッション達成を狙ってみることをお勧めする。

武器については、初期装備でハンドガン（GLOCK21）とナイフを持っているだけだが、ミッションの達成や敵を倒すことで報酬を獲得し、次のゲーム開始時には攻撃力の高いサブマシンガンやライフルが装備できる仕組みとなっている。このあたりは、HALF-LIFE用MODの「COUNTER-STRIKE」と同じ仕組みだ。そのほか、敵を倒すと持っていた武器とお金を落とすため、それを手に入れることで臨時収入が得られるが、チームメートや人質を殺すと罰金が科せられる。武器の購入はVOICE MENUキー（Vキー）を押してメニューを開き、リストの中から希望する武器を選ぶという手順を踏む。スナイパーライフルのような高価な武器を購入しても、ゲーム開始直後に死んでしまうと、装備をすべて失ってしまうため、無駄遣いは避けるべきだろう。また、KEVLAR＋HELMET＋PADSといった防弾装備を整えておけば、敵にやられる確率が低くなるので、武器の購入と併せて予算を配分しておきたい。

**MODのダウンロード先**

| | |
|---|---|
| TACTICAL OPS | http://www.tactical-ops.net/ |

## チーム内での働きに応じて12種類の銃が入手可能

武器は大きく分けてExplosives（ハンドグレネード）、Pistols（ハンドガン）、Sub-N-Shot（サブマシンガン、ショットガン）、Rifles（アサルトライフル、スナイパーライフル）の4系統に分かれており、銃については以下の12種類が用意されている。ハンドガンは単発で威力も低いが、サブマシンガンやアサルトライフルを装備すれば、戦闘が楽になるはずだ。UTと同じくHeadshotが有効なので、広いマップで戦う場合は、スナイパーライフルを使って遠距離から敵の頭部を狙えば、1発で相手を倒すことができる。

### ハンドガン



各プレイヤーは初期装備としてGLOCK21を持っているが、ハンドガンだけでは生き残れない。ミッション達成に貢献して報酬を集め、攻撃力の高い武器を購入しよう



GLOCK21 ($500)

DESERT EAGLE ($700)

### サブマシンガン／ショットガン



ショットガンは狭い通路などでの接近戦で威力を発揮するが、連射性能の高いサブマシンガンの方が活躍の場が多いはずだ。ただし、よく狙って撃たないと着弾点がぶれる



MAC 10 ($1,200)

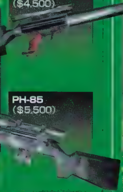
HK MP5 Navy ($1,500)

M3 Benelli ($2,200)

### スナイパーライフル



Terroristsが人質を盾にしてろう城している場合、スナイパーの出番だ。遠距離から敵を攻撃して、突入部隊（チームメート）を援護してほしい



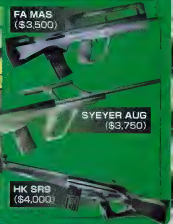
HK PSG-1 ($4,500)

PH-85 ($5,500)

### アサルトライフル



TACTICAL OPSの主力武器[illegible]るが、やや価格が高いのがネック。SYEYER AUGを入手すれば、接近戦と狙撃の両方で活用できる



FA MAS ($3,500)

SYEYER AUG ($3,750)

HK SR9 ($4,000)

# イースII エターナル

## 最終決戦の地となるサルモン神殿で強敵を倒せ

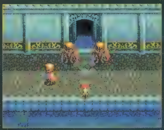
### レベル上げこそ攻略への近道

サルモン神殿での戦いはかなり長いものになる。雑魚キャラクターの強さも区画ごとに異なってくるので、じっくりとレベルを上げながら進もう。その方が、無理をして低いレベルのまま先に進むよりも、最終的な攻略スピードは速くなるはずだ。なお、ここで紹介するのは、HARDレベルでの攻略方法である。

### Step1 ラミアの村～会議室

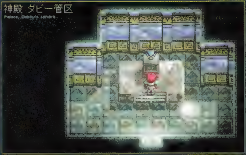
ラミアの村からサルモン神殿へと続く扉は閉じられている。門の横にいるゴートに話した後、ハダトから"リラの貝殻"を受け取り、再度ゴートに話し掛けよう。サルモン神殿への入り口は、テレパシーの魔法を使って突破。神殿内に入ったら東へ進み、ジェンマ管区へ入る。ここの建物内に、サバの側近がいる部屋がある。彼にテレパシーの魔法を使った状態で話し掛ければ、通行証が手に入る。続いて北のファクト管区へ向かい、会議室を探そう。

会議室の中の会話は、テレパシーの魔法で変身した後、ささやきの耳飾りを装備すれば聞き取れる。閉鎖区画へ入るための識別コードを聞いたら、今度は神殿西側のトバ管区へ。通路を閉鎖しているゴドルブに、変身した状態で話し掛け、識別コードを答えよう。格子が開かれたらそのまま進み、すぐ南にある階段を下りる。ここにある建物が、地下水道への入り口だ。ダレスの忠告は無視して先に進もう。



会議室への入り口は、厳重に警備されているのですぐに分かるだろう。テレパシーの魔法で変身すれば簡単に入り込める

### Step2 聖なる杯と銀のペンダントを入手




聖なる杯が隠された台座のある部屋。ほかの部屋とは内装が違うので、見分けやすいはずだ

アドルが魔物の姿へ変えられてしまったら、元に戻るために必要な"聖なる杯"を探さなければならない。ダビー管区内をくまなく探せば、台座の置かれた部屋が見つかるはずだ。ここでライトの魔法を使えば聖なる杯が出現する。入手したら、ラミアの村へ戻り、レグの家へ行こう。

元の姿に戻れたら、次は地下水道にある脱走者たちの隠れ家へ。中にいるリリアに話し掛ければ"神殿の鍵"を入手することができる。脱走者たちが石化してしまったら、部屋を出て、神殿入り口近くにある、ハダル管区の大扉の先を目指す。ただし、ダビー管区には"IRON SHIELD""タイムストップの魔法"が置かれているので忘れずに入手しておくこと。

大扉の先には、強敵ドルーガーが待ち構えている。これを倒してさらに先に進むと、そこには女神像がある。ファクト管区から入れる地下水道の中に"銀のペンダント"があるので、これを入手してから、再び女神像の場所へ移動。銀のペンダントを装着してから、女神像に触れよう。

#### 強敵① ドルーガー（レベル36）

ドルーガーの弱点は、正面のひげのような部分。"鷹の影像"を装備しておくといいだろう。基本的には"走りながら攻撃を続け、すきを見て正面からファイヤーを連発"という戦法の繰り返しでOK。注意したいのは、ドルーガーの卵。一定時間経過すると卵は孵化し、画面いっぱいに破片が散らばってしまう。卵は、その上を通過するだけで踏みつぶすことができるので、攻撃を避けながら卵を踏んで数を減らしておこう。なお、強敵よりも自分のレベルが低ければ、苦戦は確実。これは他の強敵についても。常にそれ以上のレベルで戦いを挑むようにしたい。

[illegible]





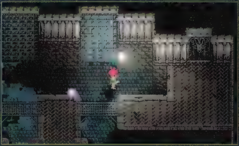
## 難解最終ステージ徹底攻略
# ラスボスさんいらっしゃい！

## Step3 水路調整室～女神の王宮

本館に入ったら東翼へ向かう。地下水路の中に隠れているキースと会話し、“水路室の鍵”を入手しよう。水路調整室は、脱走者たちの隠れ家がある地下水路にある。室内に入ってレバーを操作すれば、水路の水が引き、水路に下りられるようになる。

地下水路を抜ければ、そこでキースが待っている。そこから先に出現する雑魚キャラクターの強さは半端ではない。通ってきた水路内には“BATTLE ARMOR”“BATTLE SWORD”と“隼の彫像”が置かれているので、取り忘れがあれば戻ろう。

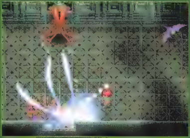
王宮への道に出たら、南西にある女神の王宮へと向かう。女神と会話したら、鐘撞き堂へ急ごう。ただし、その入り口は強敵ザバが護衛している。かなり手ごわい相手なので、レベルが低い場合は、レベルを上げてから戦った方がいい。



水が引いたら、階段から水路へ下りられる。ちなみに、画面右の扉が、水路調整室の扉だ

### 強敵② ザバ（レベル44）

戦い始めた段階では、ザバ本体に当たり判定は無い。攻撃すべきなのは、ザバの側近が変身したコウモリの方だ。隼の彫像を装備し、ファイヤーを使ってコウモリを倒していこう。これらが固まっているときに集中攻撃を受けてしまうので、常に動きながらファイヤーをためて、敵が直線に並んだときに発射するといい。コウモリは、最初に2体、続いて3体、4体と合計9体出現する。これらをすべて倒せば、ザバ本体にダメージを与えられるようになる。ザバは弾を拡散させて攻撃してくるので、巧みに避けながらファイヤーのため撃ちで反撃しよう。



できるだけ特定のコウモリに攻撃を集中して、1体ずつ片付けていこう

## Step4 鐘撞き堂～イース中枢へ

鐘撞き堂の内部には、雑魚キャラクターは出現しない。途中に、バリアーのような障壁で守られた宝箱があるのだが、この時点では取れない。一気に最上階まで上がろう。ダレスが去った後で階を下りていけば、先の障壁は無くなっている。宝箱を開けて中の“夢見の石像”を取ってから、女神の王宮へと戻ろう。“黒い真珠”が必要になるという話を聞いたら、ラミアの村にいるハダトの家に行き、タルスに話し掛ける。その後で神殿内の会議室に行けば、黒い真珠が手に入る。女神の王宮へ戻って鐘撞き堂の最上部に行き、夢見の石像を使おう。

石化を解いたら、脱走者たちの隠れ家へ。全員に話し掛けると“金のペンダント”が手に入る。続いて地下水道で石化されていたサダに会いに行こう。ここで“CLELIA SWORD”を、その後でラミア村のハダトに話し掛ければ“CLELIA ARMOR”を入手できる。装備が整ったら“金のペンダント”を装着して、神殿内の女神像に触れよう。

神殿の地下ではダレスが待っている。ここでいよいよ決戦だ。ダレスを倒したら、イース中枢へ到達する。途中にある障壁は“女神の指輪”を装着した状態で突破可能だ。なお、最後の決戦の前にジェンマが駆け付ける。彼は“CLELIA SHIELD”を持ってきてくれるので、最後の扉を開く前に彼に話し掛け、必ず受け取っておくように。




CLELIA系の装備はすべてそろえておこう。これらが無いと、最後の強敵2連戦がかなり厳しくなってしまうのだ

### 強敵③ ダレス（レベル49）

これまでの強敵と違って、ダレスには魔法が一切通用しない。剣で戦い抜くしかないのだ。ダレスは周囲に岩石を回転させながら、弾をばらまいてくる。放置しておくと手が付けられなくなるので、出現と同時に懐に飛び込んで攻撃しよう。1～2回の攻撃を加えるとダレスは姿を消し、別の場所にまた現れる。完全に出現するまでに多少の間があるので、現れ始めたらすぐに近づいて攻撃する。それを何度も繰り返すのだ。ただしダレス戦では、ノーダメージで倒すのはほぼ不可能に近い。アドルのレベルが低ければダレスに与えるダメージも少なく、持久戦に負けてしまうので、勝てないと判断したらレベルを上げてから出直そう。

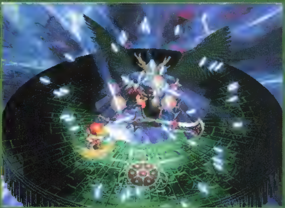


とにかく懐へ踏み込もう。ダレスが消えた後も周囲の岩はしばらく残るので、岩をすべて避けてから、次のダレスの出現場所を見極めるのだ

### ラスボス ダーム（レベル51）

ダームと戦う前に装備を再確認。CLELIA系3種とシールドの魔法、女神の指輪を装備しておく。道具はMPを回復できるアイテムを選ぶ。セルセタの花がベストだが、ロダの実でもなんとかなる。

戦闘が始まったら、すぐダームに接近し、剣による直接攻撃を行う。敵の攻撃を食らっても、シールドの魔法によってダメージは受けないが、MPはどんどん減ってしまう。できるだけ敵の攻撃を避けながら反撃していこう。ある程度ダメージを与えれば、ダームは第2形態に移行する。攻撃方法が変わるので注意しよう。MPがなくなったらアイテムで回復し、攻撃を続ければいい。ダームを上回るレベルと、上記の装備さえあれば、それほどの強敵ではないはずだ。



最低でもレベル51までは上げておきたいところ。レベル40台では、ダームにほとんどダメージを与えることができない

**今回取り上げるタイトルは、10年以上の時を経て復活した名作アクションRPG「イースII エターナル」。最終ステージとなるサルモン神殿への進入から、最終ボスとの戦いまでを一気に攻略する。ぜひ参考にして、感動のエンディングまでたどり着いてもらいたい。**　文／曽我部悦承

コンソールのネットワークゲーム情報をキャッチ

# Console Online

発売が近づくにつれて、セガが放つ大作オンラインRPG「ファンタシースターオンライン」の全容が徐々に見えてきた。コンソールにおけるネットワークゲームの状況を大きく変える作品になると予測できるだけに、その動向は見逃せない。

文／柿崎シュンドウ

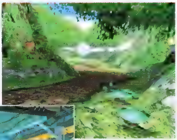
## Dreamcast ファンタシースターオンライン

発売元：セガ
発売時期：2000年12月21日
ホームページ：http://www.sonicteam.com/pso/
価格：6,800円

| ネットワーク接続方式 | マルチプレイ料金 |
|---|---|
| インターネット | 未定 |

**コンソール専用のオンラインRPGである本作は、シングルプレイとマルチプレイの垣根を取り払う試みを行っている。プレイヤーが接続設定さえすれば、ネットワークをそれほど意識せずにプレイできる設計なのだ。ネットワークというものに敷居の高さを感じるコンソールゲームのユーザーが多い中、本作の内容がどのように受け入れられるのかが興味深い。**



森林の奥に存在するダンジョンへと続く道。序盤の冒険の舞台となる



キャラクターたちはそれぞれが多彩な攻撃方法を持っている。用意されている派手なアクションにも注目したい

### ネットワークの複雑さを感じさせないシステム

コンソールにおける本格オンラインRPGとして、注目を集める「ファンタシースターオンライン」（以下、PSO）が、いよいよ2000年12月21日に発売される。この冬最も期待されている作品である。

PSOはネットワーク対応のアクションRPGで、プレイヤーたちは、突如通信を絶った惑星ラグオルの生活拠点"セントラルドーム"への調査隊として送り込まれることになる。数多くの魅力を含んだ作品であるが、中でも、シングルプレイとマルチプレイの違いを意識させないストーリーの進行が特徴だろう。PSOのストーリーではシングルプレイとマルチプレイが直接影響し合う。難易度が高くシングルプレイでは進めない場所でも、マルチプレイで仲間と一緒に戦えば乗り越えることができるはずだ（シングル、マルチプレイそれぞれに専用のクエストも用意されている）。もちろん、キャラクターもシングル、マルチプレイに関係なく同じものを使用できる。わざわざサーバーにキャラクターを置くことなく、普通のRPGをプレイする感覚で、シングルプレイとマルチプレイを行き来できるのだ。

オンラインRPGに不慣れなユーザーをどう導くか。その解答が、このシステムだろう。シングルプレイとマルチプレイの垣根を取り払うことで、ネットワークを特別なものと感じさせない仕組みだ。不正なデータの書き換えがパソコンに比べて困難なコンソールゲームらしいシステムと言える。

また、キャラクターデザインやストーリーなど、ゲームの持つ雰囲気が日本人になじみが深いものとなっている。コンソール的な要素と「DIABLO」的なシステムを融合させた、今までに無いイメージのPSOは、ライトユーザーにもオンラインRPGを受け入れてもらうきっかけになるのではないだろうか。

### PSOのマルチプレイはこうなる!

PSOのマルチプレイはどのようなシステムになっているのだろうか。いくつかの疑問点をセガの広報の方にお伺いした。

[illegible]

**セガ**　プレイヤーの接続状況によって、サーバーの増設は予定しています。

[illegible]

**セガ**　基本的にはプレイヤー同士での攻撃はできません。回復や補助テクニックの使用はもちろん可能です。また、プレイヤーのキャラクターはお互いにコリジョン（衝突判定）を持ちませんので、とおせんぼはできませんね。

[illegible]

**セガ**　ログを見ることのできるウインドウはありますが保存はされません。サーバーやブロックを移動すると消えてしまいます。

[illegible]

**セガ**　画面左側にプレイヤーキャラクターのパラメータが表示され、そこに各キャラクターの色が設定されます。その色がミニマップ上でのマーカー色や吹き出しの色と同じになっています。

[illegible]

**セガ**　基本的に改造できないようなシステムを組んでいます。

## 冒険の拠点となるCITY

冒険の準備をするCITYから、PSOの物語は始まる。CITYは仲間同士の重要なコミュニケーションの場であり、戦略の相談、道具の受け渡し、装備の整理など、するべきことはたくさんある。もちろん、友達との雑談もOK。キャラクターの姿が画面上に表示されるため、相手への親近感は、テキストだけのチャットとは比べものにならない。

また、CITYには道具の売買をしたり、必要な情報を教えてくれたりするNPCが大勢いる。仲間と同じくNPCともうまく連携して、ゲームを進めていこう。

## PSOの限定版は発売中止!?

各メディアで大規模なパブリシティー展開を開始したPSO。すでに予約された方も多いことだろう。ただ、残念なことにメモリーカード4X（記憶容量が4倍のビジュアルメモリ）が付属するPSOの限定版の発売は中止されることになった。"サイバークラブイベント"で同製品を予約した方も少なくないと思われるので、状況を整理してみよう。

PSOの初回プレス版に「ソニックアドベンチャー2体験版」が付属すると発表されたが、こちらにはメモリーカード4Xは付属しない。しかしながら、サイバークラブイベントで先行予約をした人には初回プレス版とPSOオリジナルデザインのメモリーカード4Xがセットで販売されることになる。つまり限定版と内容的には同じだ。

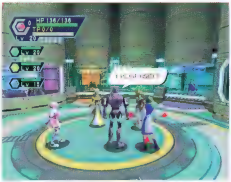
「PSO」のイメージに合わせてデザインされたメモリーカード4Xはファンなら手に入れたいレアグッズである。数量限定ながら"Dreamcast DIRECT"（http://www.d-direct.ne.jp/）でPSOとのセット予約を受け付けているので、欲しい方はお早めに。




CITYに存在する武器屋。まずはここで必要な装備を購入しよう



セクシーな看護婦姿（？）のお姉さん。彼女もCITYでは大事な役割を持ったキャラクターの一人



仲間同士で情報を交換したり、武器や防具の受け渡しをしたりすることもCITYでなら安全だ



Dreamcast

# セガテトリス

発売元：セガ
発売時期：発売中　価格：2,800円

| ネットワーク接続方式 |
| --- |
| インターネット |
| マルチプレイ料金 |
| プロバイダーへの接続料及び通話料 |

**シンプルなルールが覚えやすく、だれにでも楽しめるパズルゲーム。その代表的なタイトルである「テトリス」の最新作「セガテトリス」では、ネットワーク対戦が可能になっている。登場するかわいいキャラクターがとっつきやすい印象を与えており、初心者にもお勧めの作品だ。**

## ネット対応の「テトリス」が登場

セガファンが待ち望んだ「テトリス」が、ついにDreamcast版ソフト「セガテトリス」となって登場する。セガのテーブルゲームは、「あつまれ！ぐるぐる温泉」や「チューチューロケット！」を見ても分かるとおり、低価格でありながら、じゅうぶんにハマってしまうものばかり。しかも、本作はインターネットを介して最大4人までのネットワーク対戦が可能となっている。さらに魅力的なのが、課金がなく、どのプロバイダーを使用してもプレイできるという点。対戦サーバーへの接続料金が無料なため、気軽にネットワーク対戦が楽しめるのだ。思えば、「テトリス」がこの世に登場してから、どれだけの月日が流れたであろうか。テトリスファンのユーザーは、存分に鍛え上げたその腕前で、ネットワーク対戦を制覇してほしい。

また、ゲームの開始前と終了後に、"キャラチャット"でほかのユーザーとコミュニケーションがとれる。ジェスチャーが可能なかわいいキャラクターたちを動かして、チャットを楽しもう。




パズルゲームの定番ともいえる「テトリス」。もはや、ルールの説明すらいらないほどだれでも楽しめる




感情表現の豊かなキャラクターが登場する。キャラチャットはコンソールにおけるコミュニケーションの方向性を示唆していると言えるだろう

開発元：ワウ エンターテイメント

初めまして！皆さんも、ネットワークゲームに興味ありますか？遠くに住んでいるほかのプレイヤーと、家に居ながらにしてゲームを楽しめるなんて、ものすごく面白そう！でも、「お金が掛かりそう……」とか「手続きが面倒くさそう」なんて敬遠してませんか？私もその一人。知りたいこと、心配なことがいっぱいです。店長に教えてもらって、私と一緒にトライしましょう。

おーい。そこの足りない部分に「DIABLO Ⅱ」を置いてくれるかい。

はーい。あれ、昨日もやったんですけど、もう無くなってますか？

完全日本語版が発売されてから、また人気が盛り返してきたからね。あ、英語版と日本語版は分けて積んでくれよ。

分かりました。……それにしても、このパッケージの顔、怖いですね。

そんなもん普通だよ。ゲームを実際やると血は飛ぶ、肉は飛ぶ……。

やっぱり、怖いゲームじゃないですか……。

プレイすれば分かるけど、怖いゲームってわけじゃないよ。

ふーん……店長、DIABLO Ⅱって面白いですか？

おっ、興味があるのかい？

ええ、うちのお兄ちゃんもずいぶんはまってるんです。ネットワークゲームってすごく面白いって言ってます。

うん、すごく面白いよ。保証するね。やってみたい？

うーん。やってみたいです。でも、いろいろ分かんないことがあって……。

おいおい、君はどこでバイトしてるんだい。分かることなら何でも答えるから、聞いてくれよ。

はい、よろしくお願いします。でも、あまり難しい話はやめてくださいね。

ネットワークゲームができる方法を、できるだけ分かりやすく教えてあげるよ。

# 今日からスタートできる ネットワークゲーム初心者講座 第1回

イラスト／HIWA　文／菅原有香




Information

| | |
|---|---|
| 開発元 | :Blizzard Entertainment社 |
| 発売元 | :株式会社カプコン |
| 問い合わせ先 | :カプコンPCサポートセンター 052-760-0335 |
| 価格 | :9,800円（完全日本語版） 8,800円（英語版日本語マニュアル付き） |
| 発売時期 | :発売中 |



## 今月のこれがやりたい！

DIABLO Ⅱ
ディアブロⅡ



※画面は英語版のものです

## DIABLO Ⅱってどんなゲーム？

えーと、まずDIABLO Ⅱってどんなゲームか教えてください。

おや、アニキが遊んでるところを見てないのかい？

見てないですよ～。部屋は別ですから。時々「うがー」とか「ギャー」とか言う声は聞こえてきますけど。

そうか。DIABLO Ⅱはジャンルで言うとアクションRPGになるな。

えーっ？これってアクションなんですか？私、反射神経鈍いんですよ～。

アクションはきつくないから大丈夫だよ。忙しいことには違いないけどね。

忙しいのかあ。大丈夫かなぁ……。

女の子のプレイヤーだって結構いるもんだよ。野郎共の中に交じって、出てくる悪魔をバシバシなぎ倒しているんだ。

悪魔を倒すゲームなんですか？

そう。遠い昔に封印された魔王ディアブロの復活を阻止するため、プレイヤーは勇者になって悪魔の手先を倒し、最終的にディアブロと対決するんだ。

ふ～ん、プレイヤーが全員ヒーローなんですね。

そのとおり。すべての武器に精通したバーバリアン。攻撃と防御の両方に長けたパラディン。動きが素早く、弓と槍が得意なアマゾン。召喚や毒、骨といった特殊な魔法を使うネクロマンサー。そして、火、氷、雷の3系統の魔法を極めたソーサレスだ。アマゾンとソーサレスは女の子だよ。

女の子のキャラもいるんですか？やってみたいな～。

## DIABLOⅡをプレイするにはどうすればいいの？

それじゃ店長、これ一つ買っていっていいですか？

構わないよ。英語版と日本語版があるけど、日本語版の方がいいだろうな。

そうします。英語分かんないし。

自分のマシンにインストールする方法は知ってるかい？それから、動作環境を満たしているかの確認をしないとね。

知ってまーす。CD-ROMを入れると自動で始まりますよね。

そうだ。最近はCD-ROMを入れれば自動的にインストールをしてくれる、オートインストーラーがついているのが普通だからね。自動で始まらない場合は、CD-ROMドライブを"エクスプローラ"で開いて、"setup.exe"という名前のファイルをダブルクリックすればいいんだ※。後はインストーラーの指示に従っていくだけでいい。

はーい。それで、動作環境っていうのは何ですか？

参ったな。動作環境っていうのはゲームをプレイするために必要なマシンの性能のこと。ゲームを買う時、自分のマシンがゲームの要求する動作環境を満たしているかどうか、確認する必要があるんだ。

パソコンに入れれば絶対動くんじゃないですか？

それが違うんだ。例えば、PlayStationだったらPlayStation用CD-ROMを買って、セットするだけで遊べるけど、パソコンでゲームをするにはいろいろ準備が必要なんだよ。それについても説明しないといけないようだね。

※MacintoshはCD-ROM内にある"DIABLOⅡインストーラー"アイコンをダブルクリックするだけでOK

## 自分のパソコンでゲームができるか知りたい

どうやって、自分のパソコンでゲームができるかどうか調べるんですか？

パソコンゲームはそれぞれ、遊ぶために必要な動作環境があるんだ。これを満たさないときちんと動かない恐れがある。動作環境はたいてい箱の横か下に書いてあるよ。DIABLOⅡ完全日本語版なら箱の下だ。見てごらん。

うわー、小さい字がびっしり。こんなの読みたくない～。

我慢して読むの。今後パソコンでゲームをやるなら、自分のマシン環境も知っておかないとね。

……。

その様子じゃ、マシンのスペックは理解していないようだね。

買ったままでどこもいじってないんですけど、よく分かりません。

ここ1～2年内に購入したマシンなら、問題なくプレイできるだろうな。

それじゃ見なくてもいいってことじゃないですか？

いやいや、マシンのOSに対応しているかどうか、ハードディスクの空き容量はじゅうぶんにあるか、最低でもそれだけは確認しよう。

は～い。

返事だけはいいな。どれ、試しに、ここにあるマシンにインストールしてみようか。本当に自分でできるかな？

失礼な～！できますよ。自動なんだもん。これを開けてインストールすればいいんですよね？

いいよ。それは君が買ったんだから、代金は払ってくれよ。

うう……。ケチ。店員割引とかないんですか～。

ワハハハ。こっちも商売だからね。

### 店長のお助けコラム
### 「インストールでの注意」

分からない点が出てきたら、聞く前にまずマニュアルを読んでみること。マニュアルの最初の方にある"ゲーム開始にあたって""トラブルシューティング"のあたりだ。マニュアルを読む癖をつけておこう。

それから、意外と多いのが容量不足でインストールがうまくいかないというトラブル。小まめにいらないファイルはアンインストールしたり、ゴミ箱から削除しておこう。普段から最低限の面倒は見ておいた方がいいな。

### DIABLOⅡ完全日本語版動作環境

**■Windows■**
OS：Windows 95／98／Me／NT4 SP5 2000　日本語版
CPU：PentiumⅡ 233MHz以上
メモリー：96MB以上
ビデオ：Direct Draw 対応カード（Direct X 6.1以上）
（3Dアクセラレーター はDirect 3D またはGlide3.0に対応している必要があります。3D機能の使用にはVRAM 8MB以上必須）
HD容量：650MB以上
CD-ROMドライブ：4倍速以上
サウンド：Direct Sound対応カード（Direct X 6.1以上）

**■Macintosh■**
OS：MacOS日本語版8.1以上
CPU：Power PC G3以上
メモリー：64MB以上
ビデオ：Macintosh標準搭載のビデオ機能（3D機能の使用にはVRAM 8MB以上必須、Open GL 1.1.2、Rave、3dfx、Glide対応）
HD容量：650MB以上
CD-ROMドライブ：4倍速以上

DIABLOⅡ　公式日本語ホームページ（カプコンサイト内）　http://www.capcom.co.jp/diablo2




**店長（名前募集中）**
パソコンショップの店長。30歳男性。ネットワークゲーム歴は3年半ほど。新しい物好きで、広く浅くあらゆるジャンルのゲームに手を出す。

**ハイト（名前募集中）**
新人バイトの女の子、20歳。ゲーム好きの兄がいるため、ゲームの知識はちょっとだけある。最近兄がはまっているネットワークゲームに興味深々。

### 次回予告

第2回はDIABLOⅡのプレイ内容について。それまでにインストールは済ませておいてね。

# PRESENT 読者プレゼント

## 1 新システムが導入された人気RPGの続編

**(株)アートディンク**

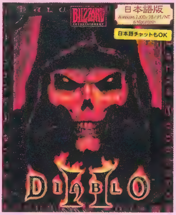
自由な冒険が楽しめるファンタジーRPG「ルナティックドーン」シリーズの最新作「ルナティックドーン 第三の書」を3名に。




## 2 ついに発売された「DIABLO Ⅱ」日本語版

**(株)メディアカイト**

ストーリーやチャットが日本語化され、さらに遊びやすくなった「DIABLO Ⅱ」日本語版を3名に。

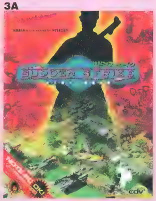



## 3 期待の高まる新作タイトル3点

**M3エンタテインメント(株)**

第2次大戦を舞台にした戦略シミュレーション「サドンストライク」日本語版(3A)、海外で高い評価を受けた話題作「サクリファイス」日本語版(3B)、4種類のピンボールが楽しめる「ルーラの♥セクシーピンボール」(3C)を各3名に。

3A




3B



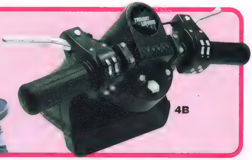

3C



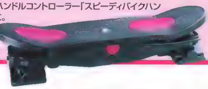

## 4 リアリティーのあるプレイが体感できる最新デバイス2点

**(株)トワイライトエクスプレス**

今月号の特集2(詳細についてはp.100～105の記事を参照)で紹介した、ボード型新デバイス「スピーディクロスボード」(4A)、バイクレーシングに最適なハンドルコントローラー「スピーディバイクハンドル」(4B)を各1名に。



4B



4A

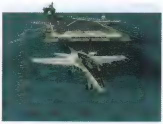
## 5 マイクロソフト(株)

さまざまな用途に使える"Microsoft"のロゴ入り大型バッグを1名に。



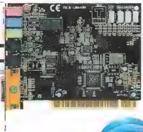
## 6 (株)CSK総合研究所

ネットワーク対戦が可能な純国産フライトシミュレーター「エアロダンシングF」のパソコン版を2名に。



## 7 恵安(株)

今月号のTECHNICAL EDGE(詳細についてはp.138～139の記事を参照)で紹介した、ヤマハYMF754チップセットを搭載したサウンドカード「ORPHEUS AS-1000」(7A)とカラフルなスピーカー「ODYSSEY SOUND 2」(7B)を各1名に。



7A



7B

## 8 (株)セガ

大人気RPG「BALDUR'S GATE Ⅱ SHADOWS OF AMN」のTシャツとマウスパッド、さらに帽子をセットにして5名に。




## プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締切は2000年12月[illegible]日(当日消印有効)です。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

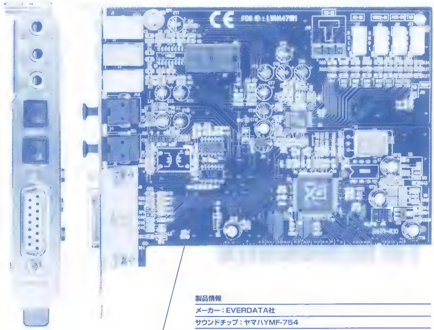
3Dグラフィックに多くの人が興味を持っているのに比べて、3Dサウンドに対して寄せられている関心はそれほど高くない。そのせいか「3Dサウンドを楽しむにはお金が掛かる」ととらえている向きがあるようだ。しかし、それほど音質にこだわらないのであれば、思っているよりもリーズナブルに3Dサウンド環境は構築できる。今回は手軽に3Dサウンドを楽しむための、比較的価格の安いハードウェアを紹介する。ゲームをプレイする際に立体的な音響効果から得られる臨場感には計り知れないものがある。ぜひこの機会に導入を検討してみてほしい。　文／Fakemoon

# 少ない予算で3Dサウンド環境を構築できる ORPHEUS AS-1000、ODYSSEY SOUND 2

### 手軽に立体的なサウンドを楽しむためのリーズナブルな組み合わせ

今回取り上げるサウンドカードは、ヤマハYMF-754チップを搭載したEVERDATA社のPCIサウンドカードORPHEUS AS-1000(国内販売元：恵安)だ。YMF-754チップは大ベストセラーとなったYMF-744チップにサンプリングレートコンバータ(デジタルオーディオの信号変換装置)を介さないS／PDIFダイレクト入力機能を加えた、いわばリニューアルモデルといえる。最近では低価格なサウンドカードに搭載されることが多くなったYMFシリーズのチップだが、3DサウンドでもSensauraテクノロジーによるEAX、A3D互換の能力を持っているため、これからパソコンゲームを始めようと考えているユーザーには入門機としてお勧めできるものだ。また、今回紹介するORPHEUS AS-1000は、パッケージ版で5,000円程度はするソフトウェアDVDプレーヤー「WinDVD 2000(5.1チャンネル出力対応版)」が付属しているにもかかわらず、実売価格7,000円台で購入できるという超お買い得品である。もちろん、ヤマハ特有のMIDI音源に関する優位性も備えており、ソフトウェアMIDI「YAMAHA SoftSynthesizer S-YXG50(Ver.3)」もバンドルされている。

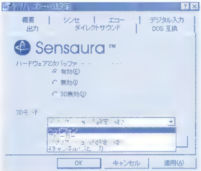
組み合わせるスピーカーは、サウンドカードと同じく恵安が販売するGallant Computer社のODYSSEY SOUND 2で、こちらは実売価格3,000円程度で入手できるものだ。ODYSSEY SOUND 2は球形のサテライトスピーカー2個と超小型のアンプ部で構成され、iMacに代表されるようなカラフルなデザインを採用している(カラーバリエーションが5色)。スペックは、各3Wの出力とアンプ部側面でON／OFFできるエンハンスド3D(擬似3D)サウンドに対応している。今回は4スピーカーでの試用を行うため、2セットを用意してテストしたが、もともとそのような使い方は想定していないためか、1セットにつきACアダプターが一つ必要なため、やや不便であった。また、リア側に配線を行うにはスピーカーケーブルが短すぎ、きゅう屈な配置にせざるを得なかった。



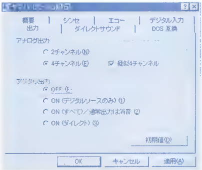
ORPHEUS AS-1000

**製品情報**

- メーカー：EVERDATA社
- サウンドチップ：ヤマハYMF-754
- 対応API：EAX 1.0／2.0、A3D、DirectSound3D
- 添付ソフト：WinDVD 2000 (5.1チャンネル出力対応版)
  YAMAHA SoftSynthesizer S-YXG50 (Ver.3)
- S／PDIF入出力：入力と出力の両方に対応
- 対応OS：Windows 95／98／NT 4.0／2000
- 実売価格：7,800円 (オープンプライス)
- 問い合わせ先：恵安　TEL 03-3980-6442
- URL：http://www.keian.co.jp




Sensauraテクノロジーによる3Dサウンドの設定画面。今回のように四つのスピーカーを使用する場合は、プルダウンメニューから、"4チャンネル・スピーカー" もしくは "アプリケーションの設定に従う" を選択する




出力タブからスピーカーの数を選択する。スピーカーが4個接続されている環境であれば、"疑似4チャンネル" の横にあるチェックははずしてしまおう

## すべてのサウンドAPIが選択可能なORPHEUS AS-1000

続いて、EAX 1.0／2.0およびA3Dに対応したタイトル「HEAVY METAL F.A.K.K.2」をプレイしながら、各製品の能力を検証してみた。ORPHEUS AS-1000で3Dサウンドを有効にするためには、まずコントロールパネルの“ヤマハ DS-XG設定”で“ダイレクトサウンド”タブの“3Dモード”を“4チャンネルスピーカー”、もしくはゲームオプションで2／4スピーカー切り替え可能な場合は“アプリケーションの設定に従う”に変更しておかなくてはいけない。また“出力”タブの“アナログ出力”にある“疑似4チャンネル”もOFFにしておこう。

この状態でHEAVY METAL F.A.K.K.2を起動すると、サウンドオプションの項目で3DサウンドAPIの“EAX”“EAX 2.0”“A3D”が選択できるようになる。どのAPIを利用するかは個人の好みで決定すればいいと思うが、今回はEAX 2.0を選んでプレイしてみた。HEAVY METAL F.A.K.K.2では、滝のように流れ落ちる水の音がバックで心地よく響くシーンがある。そこに突然敵キャラクターが出現するというような、同時発生ストリーミング音が大幅に増える場面では、ソフトウェア処理によるEAX 2.0互換のため、CPUにいくらかの負荷がかかっている。しかし、コマ落ちのようなパフォーマンスの低下は見られなかった。もちろんポジショニング効果もはっきりと確認でき、EAXよりもさらにポジショニング効果に優れたA3Dを利用すると、飛来する敵キャラクターの方向が目をつぶっていても把握できる。

ただし、手放しで評価できる部分ばかりではない。これは私自身が所有するSound Blaster Live!を利用したときとの比較であるが、全体的にORPHEUS AS-1000の音の方が薄っぺらな印象を受けた。EAX 2.0のサウンドならば、閉鎖された空間の壁面の種類によって反響音が変化し、また空間の大きさもある程度反映されるはずである。ところがORPHEUS AS-1000の場合には、どうもそのあたりの再現性が低いのである。そういった部分の検証を含めてサウンドカードのベンチマーク「Audio Win Bench 99」を行ったところ、ORPHEUS AS-1000はDirectSound3Dのストリーミング数が8しかないことが判明した。Sound Blaster Live!の場合、DirectSound3Dのストリーミング数は32であることを考えると、この点が影響しているのかもしれない（両機種とも最新バージョンのドライバを利用）。

## ODYSSEY SOUND 2



## コンパクトなスピーカーでありながらノイズが少ないODYSSEY SOUND 2

次に評価時に組み合わせたスピーカーODYSSEY SOUND 2の印象も紹介しておこう。先にも述べたとおり、4スピーカーで利用するためには2セット用意しなくてはならない。ACアダプターも二つ使い、電源のON／OFFとボリューム調整もそれぞれ独立というやや不便な条件で試用してみた。

正直に書くとこのスピーカーセットだけでは、パソコンゲームにはあまり向いていない。何が足りないかといえば、ずばり低音だ。これは小型のサテライトスピーカーにつきものの課題であり、低音不足をカバーするためにウーハーを加えた3ピース構成のセットが多いのもそのためだ。実際、HEAVY METAL F.A.K.K.2をプレイすると、高音ばかりが耳に届き、30分もプレイすると目よりも先に耳が疲れてしまう。そのため今回のサウンドカードレビューの大半は、手持ちのAVアンプ＋オーディオ用スピーカーという構成で行った。

では、このODYSSEY SOUND 2はまったく使えないスピーカーセットであるかというと、そうではない。まず特筆すべきはノイズの少なさだ。低価格帯のスピーカーセットでありながら、アンプ部のボリュームを最大に上げてもホワイトノイズがほとんど目立たない。また、アンプ部がコンパクトであるにもかかわらずヘッドホン端子が装備されているのもうれしい。スピーカー自体のサイズも小さく、設置場所を選ばないので、17インチディスプレイの上の空きスペースに設置することも可能だ。

**製品情報**

- メーカー：Gallant Computer社
- スピーカー出力：3W×2
- 実売価格：3,800円（オープンプライス）
- 問い合わせ先：恵安　TEL 03-3980-6442
- URL：http://www.keian.co.jp

## 高機能なのに低価格なA3D対応サウンドカードWinFast 4Xsound

ちょうど1年前に発売された製品だが、さらに低価格で3Dサウンド環境を構築するための選択肢として、同じく恵安が販売しているLeadtek Research社のA3D対応サウンドカードWinFast 4Xsoundを紹介しておこう。このWinFast 4Xsoundは心臓部にC-MEDIA CMI 8738というチップを採用しており、カード本体に同軸S／PDIF出力端子、拡張カードに光角型S／PDIF入出力端子を備えている。ゲーム用途とは関係ないが、デジタル出力時のサンプリングレートが通常の48KHzではなく、44.1KHzであるため、MDなどとの接続時にサンプリングレートコンバータを必要としない。3DサウンドはA3Dと同じHRTF（Head-Related Transfer Functions）を用いたもので、APIもDirectSound3DとA3Dの二つに対応している。HEAVY METAL F.A.K.K.2をプレイしてみると、ORPHEUS AS-1000に比べCPUの占有率が高いため、若干処理が遅れることもあったが、ストリーミング数は32であるため、WinFast 4Xsoundの方がサウンドに深みが出ている。実売価格4,000円台という低価格帯にもかかわらず、デジタル入出力がサポートされ、パソコンゲームではA3Dが利用できるという、いわば伏兵的存在のサウンドカードである。

**製品情報**

- メーカー：Leadtek Research社
- サウンドチップ：C-MEDIA CMI 8738
- 対応API：DirectSound3D、A3D
- S／PDIF入出力：入力と出力の両方に対応
- 対応OS：Windows 3.1／95／98／NT 4.0
- 実売価格：4,980円（オープンプライス）
- 問い合わせ先：恵安　TEL 03-3980-6442
- URL：http://www.keian.co.jp



SECRET FILE #00101

# HEAVY METAL : F.A.K.K. 2

メーカー：P&A

## 場面が変わったら忘れずに無敵コマンドを

無敵モードやフル装備など、おなじみのチートがすべて網羅されているけれど、なぜか無敵モードだけはオートセーブの後で解除されてしまう。場面が変わって、オートセーブが行われたら再度チートコマンドを使おう。チートの使用方法は、メインメニューで VIDEO／AUDIOを選択し、次のメニューでADVANCEDを選択。たくさん並んだ設定項目の中で、右側にあるConsoleにチェックマークを付けよう。ゲームが起動したら半角／全角キーでコンソール画面が表示されるので、godと入力すれば無敵になる。ちなみにフル装備はgive all、ライフ回復はhealth 100だ。

### HEAVY METAL : F.A.K.K. 2のチートコマンド一覧

| | |
|---|---|
| god | 無敵になる |
| notarget | 敵が攻撃をしなくなる |
| noclip | 壁抜けモード |
| give all | すべての武器とアイテムを取得 |
| health 100 | 体力を回復 |
| map ＊＊＊ | ＊＊＊にコードを入力することでマップセレクト |

### マップコード一覧

| マップ名 | コード |
|---|---|
| Julie's House | fakkhouse |
| Julie's Training Area | training |
| Eden Homes | homes1 |
| Lander's Roost | landersroost |
| Creeper Pens | creeperpens |
| Eden Marketplace | homes2good |
| Town Center | towncenter good |
| Eden Underground | under |
| Eden Underground 2 | over |
| Eden Shield Generator | shield |
| Eden Market Under Siege! | home2evil |
| Otto's Shop | otto |
| Towncenter Attacked! | towncenter evil |
| Outskirts of Eden | cliff1 |
| Eden Cliffside | cliff2 |
| Mooagly Swamps | swamp1 |
| Deep Mooagly Swamps | swamp2 |
| Swamps Confrontation | swamp3 |
| Billy Goats Gruff | gruff |
| We Cemetery | cemetery |
| The Wind of Spirit | fog |
| The Water of Purity | water |
| The Sanctity of Blood | blood |
| The Bridge of Reason | oracleway |
| Tomb of the WE | oracle |
| イントロダクション | intro |
| エンディング | end |
| Rooms of enemies and models | zoo |



ADVANCEDの設定項目の中から、右側の中段にあるConsoleにチェックマークを付ける



半角／全角キーを押すとコンソール画面が出現するが、MS-IME2000を使用している場合、初期設定で半角／全角キーが日本語入力モードの切り替えに設定されているので、IMEのプロパティを開きキー設定を変更しておこう

# いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00102

# BANG ! GUNSHIP ELITE

メーカー：マイクロマウス

## 定番チートで難易度を下げよう

無敵モードなどの定番チートを使用するためには、Player Nameにチートコマンドを入力する。その後STARTをクリックすると、いったんメインメニューに戻るので、必要なチートコマンドをいくつか入力し終わったら最後にkinputと入力し、その後本来の名前を入力してゲームを始めよう。ただし、入力したチートコマンドを有効にするにはゲーム中にEscキーを押してPAUSEをかけ、メニューからCHEATSを選択し、使用したいチートの項目をYESにしなくてはいけない。booostとstoneskinのチートは、さらにメニュー内の文字入力部分にstormfireとタイプしEnterキーを押すことで使用可能だ。しかも、このチートは現在使用できる弾薬を無限にする効果も持っている。チートを使っても、時間の経過と共に作戦は進行してしまうので、ミッションに失敗すれば次のマップには進めない。そのときは、すべての戦場を選択できるマップセレクトを使おう。

### BANG ! GUNSHIP ELITEのチートコマンド一覧

| | |
|---|---|
| dogmode | 無敵モード（メニューでの表示名：INVULNERABILITY） |
| stoneskin | シールドエネルギーが減らない（メニューでの表示名：INFINITE SHIELD） |
| booost | ブーストエネルギーが減らない（メニューでの表示名：INFINITE BOOSTS） |
| y2k | マップセレクト（入力するとそのままゲームがスタートし、メニュー画面には戻らないので注意） |



PlayerNameにチートコマンドを入力する。dogmodeは無敵チートだ



メニューからCHEATSを選択し、NOをYESに変更する。文字入力部分にstormfireと入力するとチートが有効になる。Player Nameに入力したチートコマンドとメニューでの表示名は違うので気を付けよう

# BALDUR'S GATE II:SHADOWS OF AMN

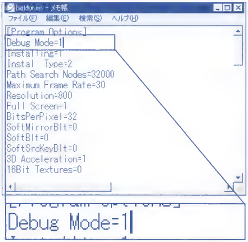
メーカー:セガ

## 外見を自由にチェンジする変身ワザ

「Fighterで始めたけれど、外見が気に入らない」「Monkのスタイルの方がかっこ良かったな」などと思っても後悔は先に立たず。ゲームを始めからやり直すのはつらい。しかし、ありがたいことにこのゲームには外見を変更できるチートがあるのだ。チートを使用するには、ゲームをインストールしたフォルダにあるbaldur.iniファイルをテキストエディタで開き、最初の行にある[Program Options]の下にDebug Mode=1という文を追加しよう。ゲームが起動したら、キャラクターを選択し、Ctrl+6キーまたはCtrl+7キーを押すことで外見を変更できるのだ。気に入る外見になるまで何度でも試そう。

Ctrl+任意のキーを使うインスタントチートには、マウスで選択した敵を一瞬で倒したり、画面上の指定した場所にジャンプしたり、能力値を最大にするなどの技が用意されている。いろいろと試してみよう。

また、Goldの増加や、経験値を取得するチートを有効にするには、Ctrl+スペースキーを同時に押してコンソール画面を表示させチートコマンドをタイプしよう。無敵チートは発見できなかったが、これだけでもかなり有利にプレイできるはずだ。チートは選択しているキャラクターに有効だが、パーティー全員の肖像画を選択してからチートを使うと全員に同じ効果が与えられるのだ。



テキストエディタでbaldur.iniを開き、Debug Mode=1と記入する。その後ゲームを起動すればチートが使えるのだ

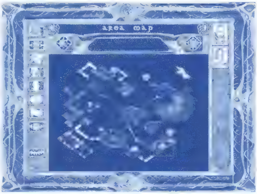
### BALDUR'S GATE II:SHADOWS OF AMNのチートコマンド一覧

| | |
|---|---|
| CLUAConsole:ExploreArea() | 全マップ表示 |
| CLUAConsole:SetCurrentXP("＊＊＊") | 現在の経験値を＊＊＊の数値にする(最大2950000まで) |
| CLUAConsole:AddGold("＊＊＊") | ＊＊＊の分だけGoldを獲得 |
| CLUAConsole:CreateCreature("＊＊＊") | ＊＊＊部分にコードを入れるとモンスターが出現する(コードは下記のリストを参照) |

### インスタントチートコマンド一覧 (Ctrlキー+任意のキーで有効)

| | |
|---|---|
| Ctrl+Shift+8 | すべての能力値が最大(キャラクター作成画面で使用) |
| Ctrl+R | 肖像画にマウスカーソルを合わせてから実行すると体力が回復 |
| Ctrl+J | 画面上のマウスカーソルで指定した場所へジャンプ |
| Ctrl+Y | マウスカーソルで選択したキャラクターを倒す |
| Ctrl+6、Ctrl+7 | 外見グラフィックを変更できる |

| モンスター出現コードリスト | |
|---|---|
| dragred | Red Dragonが出現 |
| dragblac | Black Dragonが出現 |
| dragsilv | Silver Dragonが出現 |
| Uddeath | Demon Knightが出現 |



CLUAConsole:ExploreArea()で、全マップが表示される。Ctrl+Jキーでジャンプする目的地を探す時に便利だ







Ctrl+6キーまたはCtrl+7キーで外見を変更。通常のキャラクターに加え、モンスターにもなれる

すべての疑問に答えます

# GAMER'S PIT

**ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。**

**Q 「DELTA FORCE 2」を購入してプレイしようとしたのですが、ビデオカード(Voodoo3)が32ビットカラー表示をサポートしていなかったため、Direct3Dでプレイできませんでした。そのため、Savage4を新たに購入したのですが、それでも正常に動作しません。32ビットカラーに強いビデオカードを紹介してください。**

**(東京都・遠藤道明)**

A 32ビットカラーモードは多くのデータ転送を必要とするため、ビデオメモリーは高速で広いバンド幅を要求されます。従来のビデオカードではビデオメモリーの動作クロックが低く、転送できるデータ量が32ビットカラーモードで必要とするデータ転送量に対して不足しています。さらに高解像度設定で32ビットカラーを使用すると、16ビットカラー時と比べて大幅にパフォーマンスが低下する傾向があります。最近のビデオカードはDDRメモリーを採用することで、動作クロックが向上しており、32ビットカラーモードでもかなり高い性能を発揮するものがあります。

本誌2000年10月号のVIDEOCARD MANIAXで紹介したATIテクノロジーズのRADEONは、他社のカードと比較しても32ビットカラーモードでの性能がかなり高く、DELTA FORCE 2 との相性も良いでしょう。

また、nVIDIA社のGeForce2 GTSやGeForce2 MXも最新のドライバ(Detonator 3)を使えば、32ビットカラーモードでも高いフレームレートを出します。最新のGeForce2 Ultraについては、動作クロックの向上により、メモリーのバンド幅の問題が大きく改善されているため、32ビットカラーモードの性能が従来の製品より高くなっています。

弊社ホームページ(http://www.play-online.com/)の"Hardware Report"で同カードのベンチマークテストの結果を紹介していますので、参考にして下さい。 (七緒秋光)



2000年の夏に発売されたATIテクノロジーズのRADEON 64MB。32ビットカラーでのパフォーマンスは非常に高い

**Q ゲームをプレイしていると、HDD、CPUファン、電源ファンなどから出る音が気になります。何か解決策はありませんか?**

**(東京都・鈴木大輔)**

A 最近のマシンはどんどん高性能になっていますが、それに伴って各パーツの発熱量がかなり大きくなっています。HDDも大容量化、高速化されているため、HDDドライブ自体から発生する騒音は昔と比べて大きくなっています。騒音が大きいからといっても、うるさい部品を外したり、止めたりすることがなかなかできませんので、いろいろと試行錯誤して静音化を実現していく必要があります。

以下に各部品の静音化のポイントを述べておきます。

### ケース/電源

静音設計が施こされたものに変更する。また、温度によってファンのON/OFFを制御したり、回転速度が変わったりする冷却装置を併用するのも良いと思います。ケース自体にそのような電源を装備したものや、静音性の高いものに交換するというのも効果的です。

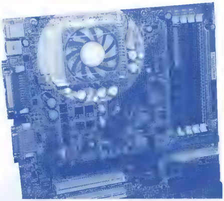
### CPUファン

CPUから発生する熱量を少なくする方法と、静かなファンに変更する方法を組み合わせるのがよいでしょう。お使いのマシンのCPUが0.25μプロセスのCPUでしたら、最近の0.18μプロセスのCPUに交換することで発生する熱量を大幅に抑えられます。熱量を抑えることでファンの数を減らしたり、小型のファンでも問題なく運用できるなどの効果があります。

### HDD

HDDの音はメーカーや製品によってかなり差がありますので一概にはいえませんが、基本的に回転数の低い物ほど音が小さくなる傾向があります。HDDそのものを防音のケースに入れてマシンに内蔵したり、ファンを騒音の少ない物に交換するのも手です。

静音化については特効薬と呼べる方法がなかなかありませんので、ここで紹介した方法を組み合わせて満足いくようにするしかないと思います。 (七緒秋光)



Athlon 1.2GHzに搭載されたCPUクーラー。Slot A対応Athlonが最初に登場した時は、巨大なヒートシンクとファンが必須だったが、製造プロセスが0.18μになって、さらにパッケージングがSocket Aに移行してからは、ファンのサイズが小さくても動作が安定するようになった

**Q インターネットへの接続は未経験ですが、取りあえず家庭内LANでネットワークゲームをプレイしてみたいと考えています。LAN構築のノウハウを教えてください。　（埼玉県・篠原輝之）**

**A** Windows 95／98ではOSの基本機能として比較的簡単にLANを構築できるようになっています。

まず、2台のパソコンを接続する場合は、“LANケーブル（クロスケーブル）”と接続するマシンに取り付ける“LANカード”が必要で、LANカードとハブをストレートケーブルでつなげば、3台以上のパソコンを使って通信できるようになります。LANカード用ドライバのインストール方法は、LANカードに付属しているマニュアルを参考に行ってください。

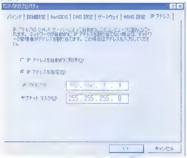
次にOSの設定ですが、コントロールパネルの中の“ネットワーク”をクリックします。これからLAN構築に必要となるプロトコルを設定しなければなりませんが、ネットワークゲームでは主にTCP/IPまたはIPX/SPXがサポートされています。両方のプロトコルがサポートされている場合は、設定項目が少ないIPX/SPXを指定する方が楽です。しかし、IPX/SPXがサポートされていないゲームも多数ありますので、TCP/IPを設定する方法を覚えておいた方が何かと便利です。

ネットワークの設定メニューでTCP/IPを追加し、その後詳細を設定します。デフォルトでは“IPアドレスを自動的に取得”が指定されていますが、家庭内LANでは“IPアドレスを指定”で自分で指定することになります。ここでは、一般的なプライベートアドレスの設定について説明しましょう。

TCP/IPの設定は、“10.0.0.0 ～10.255. 255. 255 ”“172.16.0.0 ～172.31.255.255”“192. 168.0.0～192.168.255.255”の3種類の範囲内で指定することになります。例（画面1）では“192. 168.1.1”を指定してあります。これを別のマシンに設定する際には、この数字を代えて指定します（例：192.168.1.2や192.168.1.3など）。なお、サブネットマスクに関しては、どのマシンも同じ数字を指定します。

かなり大まかな説明ですが、家庭内LANの場合はこれだけで特に問題無く接続できるでしょう。接続の確認は、MS-DOSプロンプトを開いて Ping“相手のIPアドレス”（画面2）を実行すれば分かります。　（七緒秋光）

**画面1**




TCP/IPの設定画面。ここでは“192.168.1.1”と設定。ほかのマシンはいちばん右の数値を代えるだけでいい。

**画面2**




きちんと接続されているならば、PINGを打ったマシンからこのような応答が返ってくる

**Q 本格的なカーシミュレーターを求めて“GRAND PRIX 3”を購入したのですが、遠心力や荷重移動などが再現しきれていないのではないでしょうか。ホイールスピンは起こりますが、スピードを出して急ハンドルを切ってもスピンはしません。このことをPlay Onlineホームページの掲示板で発言したのですが、「スピンは起こる」と返ってきました。本当のところはどうなんでしょうか？　（滋賀県　岡山道明）**

**A** まず最初に結論を言いますと、スピンは起きます。どうしてもスピンできないというのであれば、ドライビング補助機能(Driving Aids)の作動が原因だと考えられます。特にオート・ブレーキ、スロットル・ヘルプが作動している場合、スピンが起きにくくなっているのです。これらのオプションをオフにするには、コクピット画面でF1(オート・ブレーキ)やF7(スロットル・ヘルプ)を押すだけで大丈夫です。

これに加えて、ステアリング・ヘルプ機能もスピンのしやすさに関連しています。コクピット画面からF8でオフにしてもいいのですが、ステアリング・ヘルプの効果を弱める方法もあるので紹介しましょう。

メインメニューから“Option”→ “Control”→“Advanced”と選択して、コントローラ設定画面に入ります。ここにある“Steering Help”の数値を増減することで、ステアリング・ヘルプの効き具合を調整できます。ちなみに“Steering Mode”が“Switch”の場合、つまりデジタル式のジョイスティックやキーボードを使っている場合は、“Steering Help”をオフにすることができないようです。山岡さんがスピンしないと感じた理由も、もしかするとデジタル式のコントローラーを使っていたからかもしれませんね。

より本格的なドライビング・フィールを得たい場合は、ステアリング、アクセル、ブレーキもアナログでコントロールできるハンドルコントローラーがお勧めです。ただ、価格や設置スペースが問題になりますよね。そこで便利なのがPlay Stationのコントローラーをパソコンに接続するアダプター(USBポートを使用)です。大きめのパーツショップへ行けば、3,000円から4,000円程度で売られているもので、これにデュアルショック対応のコントローラーを接続すれば、アナログでのハンドル操作が手軽にできます。最近発売されているアダプターの中にはPlay Station 2用コントローラー“デュアルショック2”に対応している製品も見掛けるようになりました。これを使えばハンドルだけでなく、アクセルやブレーキもアナログ入力できるようになり、楽しさは倍増すること間違いありません。

本誌2000年12月号のGAME'S PITで、コンソール機のゲームパッドをパソコンに接続するためのデバイスを紹介しています。こちらの記事も参考にしてください。　（オリハラコウジ）




これがGRAND PRIX 3のコントローラー設定画面。アナログコントローラーを使用すると、ステアリング・ヘルプの設定が可能になる

疑問、質問は編集部まで電子メール(information@play-online.com)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

# 付録CD-ROMで実体験
# ネットワークゲーム体験版の使い方

## CD-ROMの収録内容

ROOT

| フォルダ | マルチプレイ対応 | 収録タイトル |
|---|---|---|
| ACTIONMOLE | | ACTION MOLE WHACKER3D |
| BUBBLEMANIA | | SUPER BUBBLE MANIA |
| BW2 | | BLAIR WITCH VOLUME 2:THE LEGEND OF COFFIN ROCK |
| CASINO | | お父さんのためのカジノ プロフェッショナル |
| CRIMSONSKIES | ● | Crimson Skies |
| DIRTTRACK | ● | DIRT TRACK RACING - SPRINT CARS |
| GIFT | | THE GIFT |
| GPE | ● | Nelson Piquet's GRAND PRIX EVOLUTION |
| HANAFUDA | ● | お父さんのための花札 てんこもり |
| LD3RDBOOK | ● | ルナティックドーン 第三の書 |
| MANKIND | ● | MANKIND |
| MBLE2 | | MARBLEOUS 2 |
| ODN | | ODN接続サインアップキット |
| PUYOPUYO | | ぷよぷよ通 |
| SB2001 | | スーパーバイク2001 Featuring ミレニアムラウンド |
| SLEDGEBLOW | ● | スレッジ・ブロウ |
| SPLASH3D | | SPLASH 3D |
| STFC2 | ● | STAR TREK:FLEET COMMAND VOLUME Ⅱ EMPIRES AT WAR |
| TRANS | ● | TRANS |
| TRIXOID | | TRIXOID |
| TUXRACER | | TUX RACER |
| ULT3D | ● | ULTRANIUM3D |
| VP3 | | VIRTUAL POOL 3 Featuring Jeanette Lee |
| WM | | WINTHORP'S MANSION |

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、●マークはマルチプレイに対応していることを表します。

### CD-ROM利用上の注意

**対応機種について**

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

**動作保証について**

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

**READMEファイルについて**

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

**著作権について**

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

**DirectXについて**

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

**サポートについて**

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

**体験版のヘルプファイルについて**

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

**必要環境について**

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

# ピックアップタイトルプレイガイド

**最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。**

## アクションアドベンチャー Crimson Skies

個性的なデザインの飛行機を操り、多彩なミッションに挑むダイナミックなアクションアドベンチャー。体験版では、二つのミッションをプレイすることができる。MSN Gaming Zoneでのマルチプレイにも対応しており、ハワイ上空でのデスマッチを8分間楽しむことが可能だ。



**インストール方法**

①付録CD-ROMのCRIMSONSKIESフォルダに収録されている[READ ME.RTF]を参照の上、インストール・実行してください。

**操作方法**

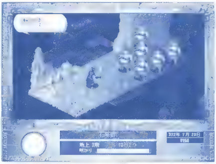
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「PREFERENCES」→「CONTROLS」→「KEYS AND BUTTONS」で変更可能です。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ↑キー | 機首を下げる | 1～9キー | スロットルレベルの調整 |
| ↓キー | 機首を上げる | F1キー | コントロール一覧表示 |
| →キー | 機体を右に傾ける | Speceキー | 機銃発射 |
| ←キー | 機体を左に傾ける | F3、F4キー | 機銃の切り替え |
| ，キー | ラダー右 | Xキー | ロケット弾発射 |
| ．キー | ラダー左 | F5、F6キー | ロケット弾の切り替え |
| ^キー | 加速 | テンキー1～9 | 視線切り替え |
| キー | 減速 | ￥キー | チャット |



## RPG ルナティックドーン 第三の書

自由な冒険が楽しめる「ルナティックドーン」の“前途シリーズ”最新作。体験版では、ゲーム内の進行時間で3年間までプレイすることができる。イベントや魔法、アイテムなどの制限はあるものの、本シリーズ独特の面白さに満ちた冒険をじゅうぶんに楽しめることだろう。



**インストール方法**

①付録CD-ROMのLD3RDBOOKフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

**操作方法**

初期設定の操作方法を説明します。

| | |
|---|---|
| マウス左クリック | (各コマンドやメニューを選択すると)命令 |
| マウス右クリック | メニュー表示 |

## レーシング スーパーバイク2001 Featuring ミレニアムラウンド

スーパーバイク世界選手権の公式レーシングゲーム。デモ版では、クイックレースモードのみがプレイ可能だ。YAMAHAの芳賀紀行選手となって高度なライディングをマスターしよう。なお、リプレイ機能を使用すれば、さまざまな視点でレース結果を鑑賞することができる。



**インストール方法**

①付録CD-ROMのSB2001フォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

**操作方法**

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「ゲーム設定を変更します」→「コントローラ設定」で変更可能です。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ↑キー | スロットル | Kキー | シフトダウン |
| ↓キー | ブレーキ | 右Ctrlキー | 後方確認　後退 |
| ←キー | 左コーナリング | Oキー | シート後方に座る |
| →キー | 右コーナリング | Lキー | シート前方に座る |
| Iキー | シフトアップ | Pキー | ライダーアクション |

## 3Dアクションアドベンチャー BLAIR WITCH VOLUME 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK

映画『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』の世界観に基づいたゲームシリーズの2作目。本作では、ブレア・ウィッチ伝説の基となった事件を体験することができるのだ。デモ版では、エピソードの一部分しか遊べないようになっているが、不気味な雰囲気はしっかりと味わうことが可能だ。



**インストール方法**

①付録CD-ROMのBW2フォルダに収録されている[BW2DEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

**操作方法**

初期設定の操作方法を説明します。「OPTIONS」→「Control options」→「Cjstomize Keys」で変更可能です。

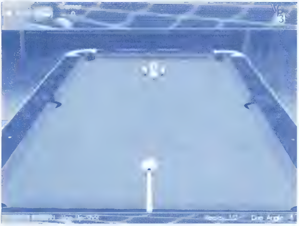
| | | | |
|---|---|---|---|
| Wキー | 前進 | マウス左クリック | 武器を発射する |
| Sキー | 後退 | Enterキー | アイテム使用 |
| Aキー | 左並行移動 | Qキー | ランプ使用 |
| Dキー | 右並行移動 | 1～3キー | 使用武器の選択 |
| マウス右クリック | 武器を構える | | |

付録CD-ROMで実体験

# ネットワークゲーム体験版の使い方

## スポーツ VIRTUAL POOL 3 Featuring Jeanette Lee

手軽にビリヤードが楽しめる「VIRTUAL POOL」シリーズの最新作。“やり直し”や“リプレイ”といった便利な機能が用意されているため、うまく活用すれば自分のテクニックを向上させることが可能だ。デモ版では、“4 Ball”(四つ球)のみ遊ぶことができる。



**インストール方法**

①付録CD-ROMのVP3フォルダに収録されている[VP3DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

**操作方法**

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Settings」→「Keyboard Mapping」で変更可能です。

| | |
|---|---|
| Mキー | (押しながらマウスを動かすと)白球の位置を動かす |
| 0キー | 真上からの視点に切り替える |
| Rキー | リプレイ |
| Sキー | (押しながらマウスを前後に動かすと)ショット |
| Uキー | やり直す |
| マウス左クリック | (押しながらマウスを前後に動かすと)ズームイン/ズームアウト |
| Ctrl+Qキー | ゲームをやめる |

## その他収録ソフトのインストール方法

**ACTION MOLE WHACKER3D**

①付録CD-ROMのACTIONMOLEフォルダに収録されている[ACTIONMOLE INSTALL.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダを指定し、[Unzip]をクリックしてください。
③解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

**SUPER BUBBLE MANIA**

①付録CD-ROMのBUBBLEMANIAフォルダに収録されている[SUPERBUBBLE MANIATRIAL.EXE]をダブルクリックしてください。

**お父さんのためのカジノ プロフェッショナル**

①付録CD-ROMのCASINOフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

**DIRT TRACK RACING - SPRINT CARS**

①付録CD-ROMのDIRTTRUCKフォルダに収録されている[DTRSC_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

**THE GIFT**

①付録CD-ROMのGIFTフォルダに収録されている[GIFT.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダを指定し、[Unzip]をクリックしてください。
③解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

**Nelson Piquet's GRAND PRIX EVOLUTION**

①付録CD-ROMのGPEフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

**お父さんのための花札 てんこもり**

①付録CD-ROMのHANAFUDAフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール·実行してください。

**MANKIND**

①付録CD-ROMのMANKINDフォルダに収録されている[MK16SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。
※p.096、097の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。
※このゲームはマルチプレイ専用です。プレイするには、インターネットに接続できる環境が必要となります。
※本誌読者限定の特典があります。このデモでは無料のマルチプレイが楽しめますが、ユニット数の制限があります。制限無しの正式サービスに登録する場合、通常は$49 00掛かりますが、“playonline1024”というaccess codeを入力すれば、$39.00に割引されます。

<登録方法>
①http://www.mankind.net/download/から“sign up mankind”を選択します。
②“Register type”の欄の“I've bought a boxed CD-ROM coming with an access code wich is the following:”のチェックボックスをクリックしてください
③空欄に“playonline1024”と入力してください。
④それ以降の欄にはご自分のメールアドレスやIDを入力してください。

**MARBLEOUS 2**

①付録CD-ROMのMBLE2フォルダに収録されている[MBLE2.EXE]をダブルクリックしてください。

**ODN接続サインアップキット**

①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

**ぷよぷよ通**

①付録CD-ROMのPUYOPUYOフォルダに収録されている[PUYO2W95.EXE]をダブルクリックしてください。

**スレッジ·ブロウ**

①付録CD-ROMのSLEDGEBLOWフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール·実行してください。
※このゲームプレイするには、So-netサービス(有料)に登録する必要があります。登録は、ゲームのインストール終了後に、スレッジ·ブロウ公式ホームページ(http://www.so-net.ne.jp/sledgeblow/)で行ってください。

**SPLASH 3D**

①付録CD-ROMのSPLASH3Dフォルダに収録されている[SPLASH3DTRIAL.EXE]をダブルクリックしてください。

**STAR TREK:FLEET COMMAND VOLUME Ⅱ EMPIRES AT WAR**

①付録CD-ROMのSTFC2フォルダに収録されている[SFCOMMAND2DEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

**TRANS**

①付録CD-ROMのTRANSフォルダに収録されている[TRANS _SETUP.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にあるTRANS_SETUPフォルダの中の[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

**TRIXOID**

①付録CD-ROMのTRIXOIDフォルダに収録されている[TRIXOIDSETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

**TUX RACER**

①付録CD-ROMのTUXRACERフォルダに収録されている[TUXRACER-WIN32-0.60.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にあるTUXRACER-WIN32-0.60フォルダの中の[TUX RACER.EXE]をダブルクリックしてください。

**ULTRANIUM3D**

①付録CD-ROMのULT3Dフォルダに収録されている[U3DDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダを指定し、[Unzip]をクリックしてください。
③解凍先のフォルダ内にある[ULTTANIUM3D.EXE]をダブルクリックしてください。

**WINTHORP'S MANSION**

①付録CD-ROMのWMフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

Play Online

# MAC館

今回は、ただ撃ちまくるだけでなく、戦略的判断が要求されるコンバットアクション「RAINBOW SIX」を取り上げ、基本的な設定方法やシングルプレイとマルチプレイの違いを紹介する。　文／nao

# 第23回 RAINBOW SIX 正式ライセンス版

## 追加パックが付属したお買い得パッケージ

### Mac版とWindows版の違いを徹底チェック

「RAINBOW SIX」(以下、RS)は、開発元であるRed Storm Entertainment社の設立者であり、今でも深くかかわっているトム・クランシーによる同名の小説に基づいている。RSは、対テロ特殊部隊の活躍を題材としたコンバットアクションで、プレイヤーは特殊部隊の指揮官として人質救出などのミッションを楽しむことができる。詳しい解説や攻略法は、すでに弊誌で掲載してきたので、ここではMac版をプレイする場合の注意点や、Windows版との違いについて解説していく。

サイバーフロントから発売されたMac版RSは、日本語マニュアル付きの英語版である。Windows版では追加シナリオとして発売された"EAGLE WATCH"(以下、EW)が付属しているため、Mac版で初めてRSの世界を体験する人にとっては、魅力的なパッケージとなっている。なお、RSとEWは、ゲームのメインメニューで切り替えられる。

必要とされる動作環境は、G3以上のプロセッサーと、64MB以上のメモリー、275MB以上のHDD、OSはMacOS 8.0以上となっている。ビデオカードについては、OpenGL 1.12をサポートするATIテクノロジーズのRage Pro以上が必須である。筆者はPower Macintosh G3(Blue&White)450MHzでプレイしてみたが、ゲームの立ち上がり、画面の描画速度やレスポンスなどもじゅうぶんだった。

RS自体は"Input Sprocket"のサポートをしていないが、Windows版ではマウスの右クリックやホイールの上下は必要なかったので、キャラクターの操作はMacの標準ワンボタンマウスで問題無い。基本設定が済んだら、豊富なトレーニングモードを試してみよう。細かい設定はこの時点で修正し、自分好みにカスタマイズしていこう。

### プレイヤー同士の集団戦を楽しむ

続いてシングルプレイについて解説する。基本的なミッションの流れは、"BRIEFING"(説明)→"INTEL"(情報分析)→"ROSTER SELECTION"(隊員選定)→"KIT SELECTION"(装備選択)→"TEAM ASSIGNMENT"(チーム編成)→"PLANNING"(作戦計画)→"EXECUTE"(作戦実行)というプロセスになる。プレイヤーが細かい設定をしなくても、標準の設定が用意されているので、最初は無理に設定を変える必要は無い。

ミッションの流れの中でいちばん重要なのは、最大4チームの"突入行動"や、人質の"救出行動"などを決めるPLANNINGである(画面1)。行動予定を設定したら、"WAYPOINT"(経路)で移動パターンを定めよう。設定がすべて終われば、作戦実行フェイズで、プレイヤーは一部隊のリーダーとなり、その部隊を率いることになる。画面2は作戦実行時の画面であるが、ここから突入指示など、多彩な命令を出すことができる。

シングルプレイでミッションをこなすことができるようになったら、マルチプレイに挑戦してみよう。RSには、ネットワーク上のホストサーバーを見つける機能は残念ながら無い。そこで、Mac館でも何回か取り上げている、Mac専用サーバー検索ツール「GameRanger」を使う(画面3)。GameRangerの詳しい情報については、2000年7月号のMac館を参照してほしい。簡単に説明すると、GameRangerのサーバーに接続し、対象ゲームのチャットルームに入り、参加者が作ったゲームに"Join"するという流れになる。画面4からJoinを選べば、自動的にRSがマルチプレイヤーモードで起動し、ホストに接続される。マルチプレイの場合は、各プレイヤーがチームの一員となって協力し合い、ミッションを遂行したり、敵同士となって戦うことも可能である。マルチプレイは、ほかのプレイヤーとの連携や情報のやり取りなど、プレイヤー対プレイヤーというシングルプレイでは体験することができない、ハラハラ、ドキドキした面白さを味わうことができる。

画面1




PLANNINGの設定画面。ここで作戦の手順を細かく設定することができる

画面2



画面は、ちょうどブルーチームがテロリストがいる建物の中へ突入を開始するところである。ここで事前に決めておいたPLANNINGの結果が出るのだ

### Information

開発元：Red Storm Entertainment社

発売元：株式会社サイバーフロント

問い合わせ先：ユーザーサポートセンター 052-779-6549

価格：7,800円

発売時期：発売中

### デモ版はこちらで入手可能

RSは、デモ版を入手して試してみることもできる。http://www.download.com/で、"Mac"を検索対象として"Rainbow Six"と入力すればすぐに見つかるはずだ。デモ版では、シングルプレイの最初の面だけが遊べる。また、インターネットにはこのゲームの攻略法を解説しているサイト(http://www.gamespot.com/features/rainbow6/)もある。特定のミッションがどうしても攻略できないときには、参考にしてみるといいだろう。

画面3




GameRangerのMain Lobby。ここでRSのルームを作れば、ほかのユーザーとプレイすることが可能だ。もちろんチャットも楽しむことができる

画面4




GameRangerのチャットに参加しているところだ。ここからゲームに"Join"することができる

# Play Online SQUARE

## 読者コーナー

**Play Online SQUAREでは、読者の方のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。**

**Aureal社がクリエイティブテクノロジーに買収されてしまいましたね。サウンドカードの選択肢が少なくなってしまい、とても残念です。個人的に、A3Dはとても好きだったのですが。ちなみに、私はMonsterSound MX300を愛用しています。　（千葉県・石黒真一郎）**

プライベートで「HALF-LIFE」ばかりプレイしている私にとって、A3Dは欠かせないものの一つ。そのため、自宅では3枚のVortex2搭載サウンドカードを使っています（そのうち2枚はMX300）。今後、クリエイティブテクノロジーがVortex2用ドライバをアップデートする可能性は極めて低いのですが、HALF-LIFEや「QUAKE Ⅲ ARENA」、または両タイトル上で動作するMODをプレイする場合は、A3D対応サウンドカードが引き続き活躍することでしょう。ただし、ドライバが更新されないというのは致命的な欠点で、今後のゲーム向け3DサウンドはEAX、またはDirectSound3Dを中心に進化していきそうです。（坂之上）

**私は「ANARCHY ONLINE」に大変興味があります。ぜひ、特集記事を組んでください。　（東京都・山口洋平）**

11月号に引き続き、今月号でもANARCHY ONLINEに関する情報を掲載しているので、まずはご覧になってみてください。AD&Dの影響を受けた作品とは違い、SF的な世界観を有したこの作品には、「ULTIMA ONLINE」や「EVERQUEST」にはない要素が数多く盛り込まれているようです。広大なマップが用意されているということで、徹底攻略するとなると、すごいことになりそうな予感がしています。（ヤナギ）

**魅力的なゲームの体験版を収録してください。　（東京都・秋山　力）**

了解です。今月号の付録CD-ROMでは、「BALDUR'S GATE Ⅱ：SHADOWS OF AMN」のスペシャルエディションを筆頭に、数多くのゲームを収録していますので、ぜひプレイしてみてください。個人的には「ULTRANIUM 3D」がお勧めです。基本的にはブロック崩しなのですが、アイテムを取り続けると、ボールが巨大化したり、バーが画面の横幅いっぱいに広がったり、ブロックが飛び回ったりと、あぜんとしてしまうような現象を目にすることができます。かなり魅力のあるゲームですよ。（K児）

**ゲームは見た目ってものが肝心なんです。見ただけで美しいと感じられるなら、それだけでプレイしてて良かったと思えるものです。特に、「ULTIMA Ⅸ：ASCENSION」の朝霧に煙る村里なんかが素敵ですよ。　（東京都・田中笑子）**

確かに、見た目は非常に大切な要素だと思います。風景が細かく描写されていたり、動きがリアルに再現されていたりと、制作者たちのこだわりを、いちばん肌で感じられるところではないでしょうか。そんなこだわりの感じられるゲームが、これからもたくさん登場してくることでしょう。残念ながら、お勧めのULTIMA Ⅸ：ASCENSIONはまだ体験していないので、近いうちにプレイしてみようと思います。（岩田）

**「MYST」をやって以来、海外のアドベンチャーゲームにどっぷり漬かっています。そんなわけで、どんなに人気のあるRPGが出ようと目もくれず（というか、やってる余裕がなかった）、ただひたすらアドベンチャーゲームばかりプレイしてました。でも、この雑誌を見て、マルチプレイの対戦や、シミュレーションのようなゲームにも興味がわいてきました。　（神奈川県・中尾光代）**

好きなゲームジャンルというのは当然あるものですが、たまに違ったジャンルのものに手を出してみると、非常に新鮮に感じることがあります。本当はあらゆるタイプのゲームを極めてみたいところですが、次から次へと新作が登場するパソコンゲームの世界では、体がいくつあっても足りませんね……。（ま）

## 自慢ショット

「SWAT3：CLOSE QUARTERS BATTLE」をプレイしていたら、人質が犯人に撃たれてしまったのですが、なぜか土下座をしながらうめき声を上げていました。（長野県・イケシン）

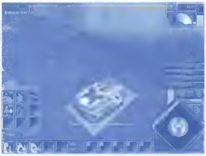


この画面だけを見ると、確かに何かに対して謝っているようにも見えますが……。人質はなるべく無事に救出してあげてください（笑）

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

## Player's Suggestion

「DARK REIGN 2」をプレイした。以前から楽しみにしていたタイトルであり、予想どおり楽しくプレイすることができたのだが、いくつか気になった部分もあった。まず一つは、視点の移動が今ひとつスムーズでない点。「見たい！」と思ったところにフォーカスを合わせたころには、もう戦闘が終わってしまっている。二つ目は、戦闘の大局を確認したいときには、結局、限界まで引いたトップビューを使わざるを得ないという点だ。これは3Dグラフィックを使ったリアルタイム戦略シミュレーションが共通して持っているジレンマだと思う。今後登場するタイトルは、この点をどうクリアするかが課題になると思う。（東京都・白石友弥）



美しいグラフィックと、しっかり作り上げられた独特の世界観が魅力のDARK REIGN 2。ゲーム自体はオーソドックスな作りなので、戦略シミュレーション好きな人には一度プレイしてみることをお勧めしたい

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？　ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

# プレイヤー言いたい放題

**高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったといった、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満などの、率直なご意見をお寄せください。**

壁に激突しても大してダメージを受けないのは不満だが、やはりシミュレーション性の高い、マニアも満足の出来だ。ゲーム的な演出が一切ないのも、個人的には好評価。縁石に乗り上げたのが分かるなど、フォースフィードバックも良い感じで仕上がっていると思う。　（栃木県・村上芳孝）

コースサイドのオブジェクトが細かくて、コース攻略に役立ってます。モデリングはともかく、各車のテクスチャーもそれなりにリアルで、良いんじゃないでしょうか。でも、データが古いのが不満なので、早く最新データのアドオンを出してほしいですね。　（茨城県・黒木恭明）

詳しく書かれたマニュアルに圧倒されました。すごいですねぇ、これ。ドライビングのノウハウが詰まっていて、読みごたえがあります。　（東京都・高橋　淳）

GRAND PRIX 3




次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。
●CARMAGEDDON TDR2000　●アプサラス

ゲームでのラップタイムが実際のものとほとんど変わらないというのがすごい！ それだけ、コースと車がリアルに再現されているということなのか？ でも、鈴鹿のシケインで芝の上をショートカットした方が速いというのは改善してほしい～。　（大阪府・長浜登志雄）

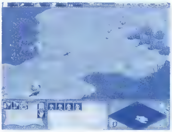
デジタルの入力だとアシスト機能が切れないようなので、ハンドルの購入を検討しています。それと、車を自分で操作するだけでなく、観戦モードでのんびりと見ているのも好きだなあ。　（山梨県・小田利丈）

最初は、ポリゴン画像とも思えないのっぺりとした画像だとがっかりしたんですが、オプションで高解像度にしてみてびっくり。めちゃめちゃきれいなグラフィックになった！ 動作もそんなに重くないので、大変満足しています。　（千葉県・小崎真弘）

## Reader's Review

**Age of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光陰**

首を長くして待っていた「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」の拡張パック「覇者たちの光陰」がついに発売されました！ 新しいテクノロジーやユニットが追加されたのもうれしいんですが、自分としては新文明に期待していました。特にフン族です。今まで家を建てるのを忘れて、進化が滞ることが多かったので「家を必要としないフン族を使えば、自分はもっと強くなれるはず！」と思い、早速フン族でプレイしてみたんですが、なんか進化のスピードはあまり変わりませんでした。どうも、自分の進化が遅いのは、家のせいばかりではなかったようです……。うーん、もっと練習しなくては！　（静岡県・福永秀則）



ゲーム序盤のスムーズな進化に必要なのは、町の人を効果的に運用すること。過不足なく資源を採取するために、先を予想しながら町の人を配置していこう

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度（％）を、200字程度にまとめてお送りください。

## ぺかたろーと愉快な仲間たち　第12回

**日々ネットワークゲームの世界に入り浸り、世界中のプレイヤーと交流を広げているPEKA-TAROが、一風変わったネットワークゲーマーたちを紹介します。想像もできないような不思議な人が、この世界には存在しているのです。**

**プロポーズまで1ヵ月!?：まるでドラマみたい度★★★★★**

私がネットゲームにハマり始めて、もう5年。その間、いろんな愉快な人たちに出会ってきたけれど、こんなにびっくりしたのは本当に久しぶり！ 今回登場してもらうのは、「ULTIMA ONLINE」で交遊のある W君とRさん。何がすごいかっていうと、2人が現実の世界で顔合わせしてから1ヵ月にもたたないうちに、本当のプロポーズを済ませちゃったっていう話。芸能人なんかが3ヵ月で電撃入籍したなんて話が、とっても可愛く思えちゃったじゃない。まさに光速結婚（しかも、お互いが本当に顔を合わせたのはたった1回）。2人はゲーム中ではテイマー（調教師）同志で（ってことは、テイムしてテイムされあう毎日?? ま、まぁ、それは良いとして）、ナイトメアに乗って水辺にたたずんでいたW君に、Rさんから「その馬に乗せろ」と声をかけたのがそもそもの出会いなんだとか。その後、お互いに気になりつつも、5ヵ月ほどは友達関係のまま。しびれを切らしたRさんが思い切ってデートに誘ったのが功を奏したらしいわ。たかがネットゲーム、されどネットゲーム。ほんと、バカにしたものじゃないってことが、よーく分かったわ。でも、ゲームのように、嫌になったら簡単にやめるってことが出来ないのが現実の世界だから、2人には末永く仲良くしていってほしいわね。　文／PEKA-TARO




## スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフ（アルバイト）の方を若干名募集しております。応募資格は年齢25歳くらいまでで、当編集部（東京都渋谷区）で平日勤務可能な方です。興味のある方は、履歴書（要写真貼付）と職務経歴書（書式自由）を同封の上、当編集部の「アルバイト募集係」までご応募（郵送）ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

## Play Online SQUAREへの投稿方法

**投稿するコーナー名を明記の上、アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。**

**〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7　恵比寿イーストビル6F**
**株式会社デジキューブ　Play Online編集部　○○○○係**
**または、information@play-online.com**

**Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、もれなくPlay Onlineオリジナルグッズを差し上げます。さらに、その中から抽選で毎月1名に、Play Online特製ポロシャツをプレゼントします。奮ってご応募ください。**

## 21世紀に残したい
# 名作ゲーム回顧録

**だれにでも、もう一度遊んでみたいという思い出のゲームがある。さまざまなゲームに触れてきた方に、もう一度プレイしてみたいというゲームを振り返ってもらう「名作ゲーム回顧録」。今回は、ゲームと名の付くものなら何でも飛びついていくという、好奇心のかたまりのようなM-husky氏に、得意なジャンルの一つであるアドベンチャーゲームの傑作について話を聞いた。**

## 元祖インタラクティブ・シネマ
# ポリスノーツ

**M-husky**

大学生時代に、セガの3Dアクションシューティングゲーム「電脳戦機バーチャロン」のプレイヤーとして活躍し、本誌でもおなじみのYuki-Kaze!氏と知り合ったことがフリーライターになるきっかけとなった。"面白そうなものには何にでも手を出す"のがモットーで、現在は本誌のほかにも、アーケードゲームの攻略本やコンソールゲーム雑誌に至るまで、幅広く活動中である。

### PC-9821専用という言葉に魅力を感じたあのころ

大学生として東京で1人暮らしをしていた6年前。私が当時持っていたパソコンは、NECのPC-9821Aeという、マルチメディアパソコンとして売り出していた98MATEシリーズのエントリーモデルだった。それまでのPC-9801シリーズと比べて、IDEへの対応やVGAサイズで256色表示が可能といった特長はあったものの、このPC-9821でしかできないという画期的な要素は少なく、少々物足りない思いをしていた。

そんな折、コナミから発売された「ポリスノーツ」は、ほとんどのパソコンゲームがPC-9801シリーズ用という中にあって、PC-9821シリーズ専用として発売された珍しいソフトであった。また、NECの純正CD-ROMドライブやマウスが必要という、当時としては極めて厳しい動作条件のソフトであったことも覚えている。PC-9821AeはCD-ROMドライブを内蔵しておらず、サードパーティー製の外付けCD-ROMドライブを使っていた私は、「動かなかったらどうしよう」という不安を覚えながらも、「PC-9821シリーズ専用のゲームを遊びたい!」という欲望に突き動かされ、「まあ、何とかなるだろう」と楽観的にポリスノーツを購入したのだった(結局、多少のトラブルはあったものの、最後までプレイすることができた)。

### 新たなハードにあえて挑戦した姿勢に拍手

ポリスノーツのオープニングは、今でも非常に印象に残っている。「大変長らくお待たせいたしました。ただ今より、ポリスノーツを上演いたします」というアナウンスから始まるムービー。オープニング曲である"OLD L.A.2040"に合わせて、雪が降るロサンゼルスのアニメーションが流れる。そのあまりの格好良さに、こちらの気分は一気にヒートアップ。映画を見ているかのような臨場感を少しでも高めようと、思わず部屋の明かりをすべて消してしまうほどだった。日本のパソコンゲーム史上最高のオープニングとして、日本ファルコムの「イース Ⅱ」のオープニングシーンを挙げる人は多いが、ポリスノーツのオープニングはイース Ⅱのそれに勝るとも劣らない、強烈なものだったのである。

ゲーム内容はオーソドックスなコマンド選択式アドベンチャーゲームだ。しかし、主人公であるジョナサンが敵と戦う時はアーケードのガンシューティングのようなモードになるなど、プレイヤーがジョナサンになりきるための演出が数多く用意されていた。しかし、何よりも印象に残ったのは、重厚な世界設定に支えられた魅力的な登場人物たちである。今となっては当たり前だが、大容量のCD-ROMの特性を生かしてキャラクターがフルボイスでしゃべりまくり、そこから浮かび上がるそれぞれの悩みや願望、目的を持った彼らの存在感は圧倒的ですらあった。ポリスノーツは、まさにアドベンチャーゲームという枠を超え、インタラクティブ・シネマというゲームジャンルを確立した1本と言えるだろう。

結局、PC-9821シリーズ専用ということでプレイしたことのある人があまりにも少なく、PlayStationやSaturnなどの家庭用ゲーム機に移植されるまで、ポリスノーツは話題に上ることもあまりなかった。結果的に、特定のハード専用ということがマイナスに働いたわけだが、"たとえマーケットは狭くなろうとも、新たなハードの特長を最大限に生かしたゲーム作りをする"という姿勢は、21世紀にも受け継がれていくべきではないだろうか。




元ポリスノーツ(POLICENAUTS、警官=POLICEと宇宙飛行士=ASTRONAUTSを組み合わせた造語)の主人公、ジョナサン・イングラム(画面手前)が、スペースコロニー"BEYOND"を舞台に数々のなぞに挑む。コロニーの中心部近くでは重力がなくなるため、血が丸く空中に浮かんでしまうなど、ちょっとした演出からSFっぽい気分を味わえた

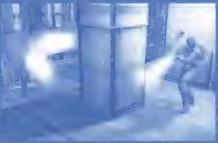



敵との戦闘シーンでは、シューティングモードに切り替わる。画面外をクリックして弾丸の補充(リロード)をするなど、この場面での操作は、アーケードでおなじみのガンシューティングゲームそのものだ。各所にミニゲームがちりばめられており、そのどれもが楽しめた

※画像はPlayStation版のものです(2点とも)

### ●進化の一つの可能性●
## メタルギア ソリッド2 サンズ オブ リバティ

MSX2用として発売された「メタルギア」を源流とし、全世界で550万本を売り上げた「メタルギア ソリッド」。その続編となるのが「メタルギア ソリッド2 サンズ オブ リバティ」だ。ポリスノーツを手掛けた小島秀夫監督の新たなハードへの挑戦としてPlayStation2用に開発が進められており、ファンの期待を集めている。また、コナミはXboxへの参入を表明しており、すでに「メタルギア ソリッド X」の開発に着手したという発表も行っている。小島氏の飽くなき挑戦に期待しよう。



コナミのMSX向けタイトルとして最後を飾った初代「メタルギア」に始まるシリーズの最新[illegible]テーマが込められている。PlayStation2ならではのグラフィック以外にも、今度の作品にはどのようなテーマが込められるのかにも注目だ

# 10分で覚えられる ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

この連載がスタートしてから、もう2年半が過ぎた。今回は、基本に立ち返る意味も含めて、これから「DIABLO II」「ULTIMA ONLINE」「EVERQUEST」などのオンラインRPGに参加する初心者プレイヤーのために、基礎的な英語表現を解説していこう。各ゲームには、それぞれ特徴的な表現や略語などがあるのだが、今回紹介する表現は、ほとんどのネットワークゲームで使えるものだ。しっかりと覚えて、どんどん活用してほしい。

## 第30回 オンラインRPGでの基本表現

ここ数年で、日本において発売されるネットワークゲームのタイトル数も、そしてネットワークゲーマーの人口もかなり増えた。「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)の日本語フォントへの対応、「EVERQUEST」(以下、EQ)や「DIABLO II」(以下、DIA2)のコンビニ販売開始などの例を挙げるまでもなく、日本人プレイヤーへの間口はずいぶん広くなったと言えよう。日本語版が発売されたDIA2に関しては、前作の爆発的な人気のうわさを聞きつけて購入した初心者ネットワークゲーマーも多いようだ。しかし、マルチプレイで真っ先に立ちはだかるのは、"英語"という言葉の壁。そこで今回は、そんな初心者ゲーマー向けに、再度入門編の英会話を取り上げる。簡単な英語会話などお手のものというベテランゲーマーも、復習するつもりで読んでいただきたい。

### ●あいさつの表現

話をしなければならない局面が多いUOやEQではもちろんのこと、アクションに重点が置かれているDIA2でさえ、会話をしないでマルチプレイを進めるのは困難だ。いくら英語が苦手でも、ずっと無言でいるプレイヤーは敬遠されてしまう。

取りあえずは、**Hi**、**Hello**、**Hiya**、そして**Hail**、**Greetings**を覚えよう。最初の三つはオールマイティーなあいさつ表現で、親しい人間にも、初対面の相手にも使える。後者の二つは、ファンタジーの世界観にマッチした、ちょっと古風なあいさつだ。ゲームの世界が持つ雰囲気を大切にするのも、RPGの楽しみ方の一つなのである。

### ●英語が苦手なことを説明する表現

もし英語が苦手な場合は、あらかじめ予防線を張っておこう。最初に苦手だと言っておけば、言葉がたどたどしくても、冷たい態度で接するプレイヤーはいないはず。かえって親切にいろいろと教えてくれるかもしれない。

I'm from Japan
日本出身です
I'm not good at English
英語は得意じゃないんだよ
I can't speak English well
英語を上手に話せません
I wish I could speak English better
もっと上手に英語が話せたらいいんだけど
Sorry I don't understand
ごめんなさい、分かりません
Missed it, plz tell me again
(発言を)見逃しちゃった、もう一度言ってください
a sec, seeing dic
ちょっと待って、辞書を見てます
ummm pardon?
うーん、分からないんですが?

### ●困ったときの質問表現

ゲームについて分からないことは、ゲームの中で聞くのがいちばん。取りあえず英語の勉強だと思って質問してみよう。質問に答えてもらった場合は"Thanks"とお礼を言うのを忘れずに。ただし、あまり質問してばかりいると、さすがに「マニュアルを読め!」というまっとうな答えが返ってくることも……。

Where is exit?
出口はどこ?
Can you tell me how to quit?
ゲームを止めるときはどうするの?
How can I cast magic?
どうやって魔法を使えばいいの?
Can you take me to shop?
店まで連れて行ってくれませんか?
I'm lost, please help me
迷子になっちゃいました、お願い助けて
Where can I buy **?
**はどこで買えますか?
May I ask you a question?
質問してもいいですか?
Can you help a newbie?
初心者(の私)を助けてくれませんか?
What is **?
**ってなんですか?(言葉の意味を聞くのにも使える)
What ** stands for?
**ってどういう意味ですか?

### ●相づち表現

こちらが英語が苦手でも、相性の合う相手は存在するし、話好きのプレイヤーはいろいろ話し掛けてくれることがある。その場合は以下のような相づちをうまく使おう。

hmm and?
ふむふむ、それで?
Yeah
うん／そうだね
Oh damn
えーっ、困ったね／うわー、やだなぁ
You did?
そうなんだ?／それで?／ほんと?
例　A:I hit lvl20 yesterday!
A:昨日レベル20になったんだ!
B:oh you did?
B:えっ、ほんと?

### ●お別れの表現

だれかと一緒にゲームを楽しんだなら、別れ際にもあいさつをする必要があるだろう。ここでは基本的な別れのあいさつを紹介する。なお、「ログアウトする、ログオフする」と言う場合はきちんと"log out" "log off"を使うのも良いが、"log"だけでも意味が通じる。

I gonna go off. Cya
ログアウトするよ。またね
I gotta log, later
ログアウトしなくちゃ。また後でね

メモ:上記二つの表現は似ているが、微妙に意味が違う。"Gonna"は"be going to"の略で「これから～する」の意味。"gotta"は"got to"(=have got to)の略で「～しなければいけない」という意味になる。同じログアウトでも、後者のほうが切実なニュアンスを示すのだ。

I must log earlier tonight, sorry
今日は早く落ちなきゃいけないんだ、ごめんね
Its time to log
ゲームを抜ける時間だよ
Im very sleepy, can I log?
すごい眠いや、落ちてもいいかな?

Yeah
I'm from Japan
Hail

I'm lost, please help me




### ●用語・略語集

最後に、どのゲームでも使用されるごく基本的な用語、略語を紹介する。よく使われるものばかりなので、しっかりと覚えておこう。

| | |
|---|---|
| u | =you(あなた) |
| r | =are(be動詞の2人称形)<br>例:r u a male in real life?<br>(君、実際には男なの?) |
| c | =see(見る、分かる)<br>例:IC=I see(分かったよ) |
| 2 | =toまたはtoo<br>例:Go 2 there(そこに行きなよ) |
| 4 | =for<br>例:This is 4U(これは君へのプレゼントだよ) |
| thx | =thanks(ありがとう)<br>例:thx a lot(どうもありがとう) |

| | |
|---|---|
| np | =no problem(どういたしまして) |
| plsまたはplz | =please(どうか、お願いです) |
| k | =OK(了解、分かったよ) |
| jk | =just kidding(冗談だよ、うそだってば) |
| ppl | =people(みんな、人々) |
| lol | =laugh out loudly(大声で笑う、爆笑) |
| rofl | =rolling on the floor laughing<br>(床を転げ回るほどの爆笑) |
| brb | =be right back(すぐ戻るね) |
| bbl | =be back later(後で戻ってきます) |
| afk | =away from keyboard(席を外してます) |
| cya | =See you(またね) |

# Play Online 1

January No.031

発行人：染野正道
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社デジキューブ　Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03(3444)5797(編集部)
電話03(3444)5765(販売)
電話03(3444)5926(広告)
発行日：2001年1月1日(毎月1回1日発行)

編集長：長尾真樹

デスク：坂之上延隆

編集：柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／遊佐孝之
多田羅洋平／星原昭典／若木洋一／岩田　篤

アートディレクター：登勢子

アメリカ駐在：Kaito Okutani

イラスト：横山　宏／S.Kohei／HIWA

DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア／パワーハウス／
アイダックデザイン／高嶋　恵／田中早奈江／
小林亮輔

写真：大澤　誠／神田喜和／Shinya Aizawa／株式会社ディー

広告担当：大嶋清太／荒井美帆

渉外：市原　孝

販売：高田隆司／斎藤 順／小林常二／吉川 靖

制作：中村寛文

印刷：凸版印刷株式会社




## 編集後記

■仕事の合間に「STARSHIP TROOPERS」をプレイしてみた。ポール・バーホーベンの映画の世界観をしっかりと踏襲していて、期待どおりの無茶な設定の作品だ。"大量の虫に襲われてやばくなったら、核ミサイルを撃つ"というシーンが体験できるだけでも買いかもしれない。ぜひ、ポール・バーホーベンの映画を今後もゲーム化してもらいたい。透明になった男があまりにスケールの小さい悪事を働くので、あぜんとした『インビジブル』をゲーム化したら、最高に面白い作品になるだろう。（長尾）

■10月になってようやく念願のフレッツ・ISDNが使えるようになった。通信速度は従来どおり64kbpsのままだが、深夜に100MB以上のデモやMODをまとめてダウンロード開始しておけば、朝には問題なく終了している。最近は出来の良い大容量のMODが頻繁に配布されているが、フレッツ・ISDNを利用することでいくらでもダウンロードできるようになった。2000年12月には、512kbpsに対応したフレッツ・ADSLの試験サービスが東京都内と大阪市内で開始される見込みで、日本のネットワーク環境はますます快適になりそうだ。（坂之上）

■「スーパーバイク2001」は面白い。この作品では、タイミング良くアクセルを吹かすことで倒した車体を立て直し、連続コーナーをうまく切り抜けていくというバイク独特の操縦感覚が楽しめる。あの感覚を味わいたくなり、先日3人の友人とバイクで山梨の峠に向かった。しかーし、実際に峠を走ったのはわずかで、昼間からうなぎを食ってホッピーをガブ飲み、そしてアルコールを抜くために温泉にたっぷり浸かるというおやじツーリングをばっちり決めてしまった。楽しいんだな、これが。（ヤナギ）

■Verant Interactive社の開発したネットワーク専用ゲーム「TANARUS」が、10月から無料で公開されています(http://www.station.sony.com/tanarus/)。私がネットワークゲームの面白さを知ったのは、ベータテスト時代にこのゲームをプレイしたのがきっかけで、netgame.net時代の日本語版でも相当やり込んだものです。現在では各武器ごとの命中率が個人別に記録されているなど、本家TANARUSはサービス開始当初から大幅な進化を遂げています。しかし、息の合った味方との連携プレイなしには勝てないという、マルチプレイならではの面白さは一切変わっていないのがうれしいですね。興味がある人は一度のぞいてみてください(私も少し腕がうずうずしています)。（ま）

■夏が過ぎ去って久しいというのに、部屋の窓を開けると蚊が進入してくる。11月になっても蚊に刺されている人は、日本にどれぐらいいるのだろうか？ そういえば、World Cyber Game Challengeの取材で初めて韓国を訪れた際にも、日本よりずっと寒かったにもかかわらず、蚊に刺されてしまった(怒)。ちなみに韓国では本当にネットワークゲームが盛んで、ちょっと感動しました。また行きたいです。（K児）

■最近引越した。今年に入って2回目の引越しだったので、スムーズにできましたが、新居に入った私の目に飛び込んできたは、"天井に照明器具が備えられていない"というなんとも現代では考えられないような事実でした。しかし、それが不幸の始まりに過ぎなかったことなど、私は知る由もなかったのです。ガスコンロはぶっ壊れ、洗濯機の蛇口が大爆発、揚げ句の果てには、頭に鳥のふんが落ちてきた。不幸って続くものなんですね……。（Atsu）

■21世紀！！　16年前、筑波万博で郵便局の「2001年1月1日に配達します」というコーナーがあり、16年間タイムカプセルに入っていた手紙がとうとう日の目を見ることになるらしい。自分宛に書いたなら良き想い出になるかもしれないが、もしも、ラブレターなんて書いていたら…。そしてそれが今届けられる…。うわあぁあ～！　想像しただけでも恥ずかしい。皆さんもイメージしてください。ねっねっ恐いでしょ。でも、16年前のラブレターを受け取る人もいるってことよねぇ～。（toseko）

## Play Online 2月号予告（12月22日発売）

次号では、「ORIGIN」「DUKE NUKEM FOREVER」「Dungeon Siege」「DIABLO Ⅱ」拡張パックなど、2001年に登場する話題作の最新情報を掲載する。未来のネットワークゲームがどのように進化していくのかが分かるはずだ。

特集では、「EVERQUEST:THE SCARS OF VELIOUS」「BALDUR'S GATEⅡ」「Crimson Skies」「GIANTS」「Combat Flight Simulator 2」を取り上げ、各作品の高密度な攻略情報をお届けする。また、Dreamcast版本格派RPG「ファンタシースターオンライン」の攻略も同時に開始する。

**Play Onlineホームページ**
**URL http://www.play-online.com/**
最新ハードウェア情報をお伝えする新企画「Hardware Report」など、Web上でも続々コンテンツを増やしています。一度ご覧ください。

### 『Play Online』12月号のお詫びと訂正

P.027のニュースで、Xboxの"参入開発元の一つであるオーバーワークスは、「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！」などを制作した旧セガ・エンタープライゼス第7ソフト研究開発部なのである"とありますが、Xboxのサードパーティーとして発表されたオーバーワークスは、同名の別会社であり、セガ・エンタープライゼスとは無関係の会社であることが判明しました。また、現在「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！」を開発しているのは株式会社スマイルビット(旧・第6ソフト)であり、オーバーワークス(旧・第7ソフト)ではありません。関係者の方にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

## 広告索引／広告企業URL


CSK Research Institute
AERO DANCING F
TM
エアロダンシングF
Windows 95/98 対応
ドリームキャストで大好評の
『エアロダンシングF』に
待望のネットワーク対戦を搭載、
新モードを追加。
リアルドッグファイトシミュレーション、
ついにWindows対応！
「大空の格闘技」ドッグファイトをゲーム化、最高峰の「戦闘フライトシミュレーション」！
「アグレッサー」への取材に基づく徹底したリアリティの追求
REAL DOGFIGHT SIMULATOR
IN STORE NOW
http://www.cric.co.jp/
株式会社 CSK総合研究所
価格：6,800円(税別)
©1999, 2000 CRI
世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
www.tsy.co.jp
ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL：03-5272-8955 / FAX：03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda Synergy

Play Online 1 2001
株式会社デジキューブ
2001年1月1日発行　毎月1回1日発行　第4巻第1号通巻31号　1999年11月12日第三種郵便物認可
発行人／染野正道　編集人／宮崎秀規　編集長／長尾真樹　〒150-0012　東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3444-5797（編集部）　電話03-3444-5765（営業）　電話03-3444-5926（広告）



T1117893010982
Printed in Japan　凸版印刷株式会社
©2001 DigiCube Co., Ltd.
雑誌17893-1
定価:980円 本体933円

SPECIAL EDITION

# Play Online

2001年1月号 付録CD-ROM Windows 95/98版

# BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

## スペシャルエディション

## 620MB

※使い方については、本誌今月号のp.076をご参照ください。



CD-INDEX

# Play Online

## 2001年1月号 付録CD-ROM Windows 95/98版

**INDEX**

### CD-ROMの収録内容

ROOT

| | |
|---|---|
| ACTIONMOLE | ACTION MOLE WHACKER3D |
| BUBBLEMANIA | SUPER BUBBLE MANIA |
| BW2 | BLAIR WITCH VOLUME 2:THE LEGEND OF COFFIN ROCK |
| CASINO | お父さんのためのカジノ プロフェッショナル |
| CRIMSONSKIES | Crimson Skies |
| DIRTTRACK | DIRT TRACK RACING - SPRINT CARS |
| GIFT | THE GIFT |
| GPE | Nelson Piquet's GRAND PRIX EVOLUTION |
| HANAFUDA | お父さんのための花札 てんこもり |
| LD3RDBOOK | ルナティックドーン 第三の書 |
| MANKIND | MANKIND |
| MBLE2 | MARBLEOUS 2 |
| ODN | ODN接続サインアップキット |
| PUYOPUYO | ぷよぷよ通 |
| SB2001 | スーパーバイク2001 Featuring ミレニアムラウンド |
| SLEDGEBLOW | スレッジ・ブロウ |
| SPLASH3D | SPLASH 3D |
| STFC2 | STAR TREK:FLEET COMMAND VOLUME II EMPIRES AT WAR |
| TRANS | TRANS |
| TRIXOID | TRIXOID |
| TUXRACER | TUX RACER |
| ULT3D | ULTRANIUM3D |
| VP3 | VIRTUAL POOL 3 Featuring Jeanette Lee |
| WM | WINTHORP'S MANSION |

マークはマルチプレイに対応していることを表します。




scanned & edited
by kitsunebi